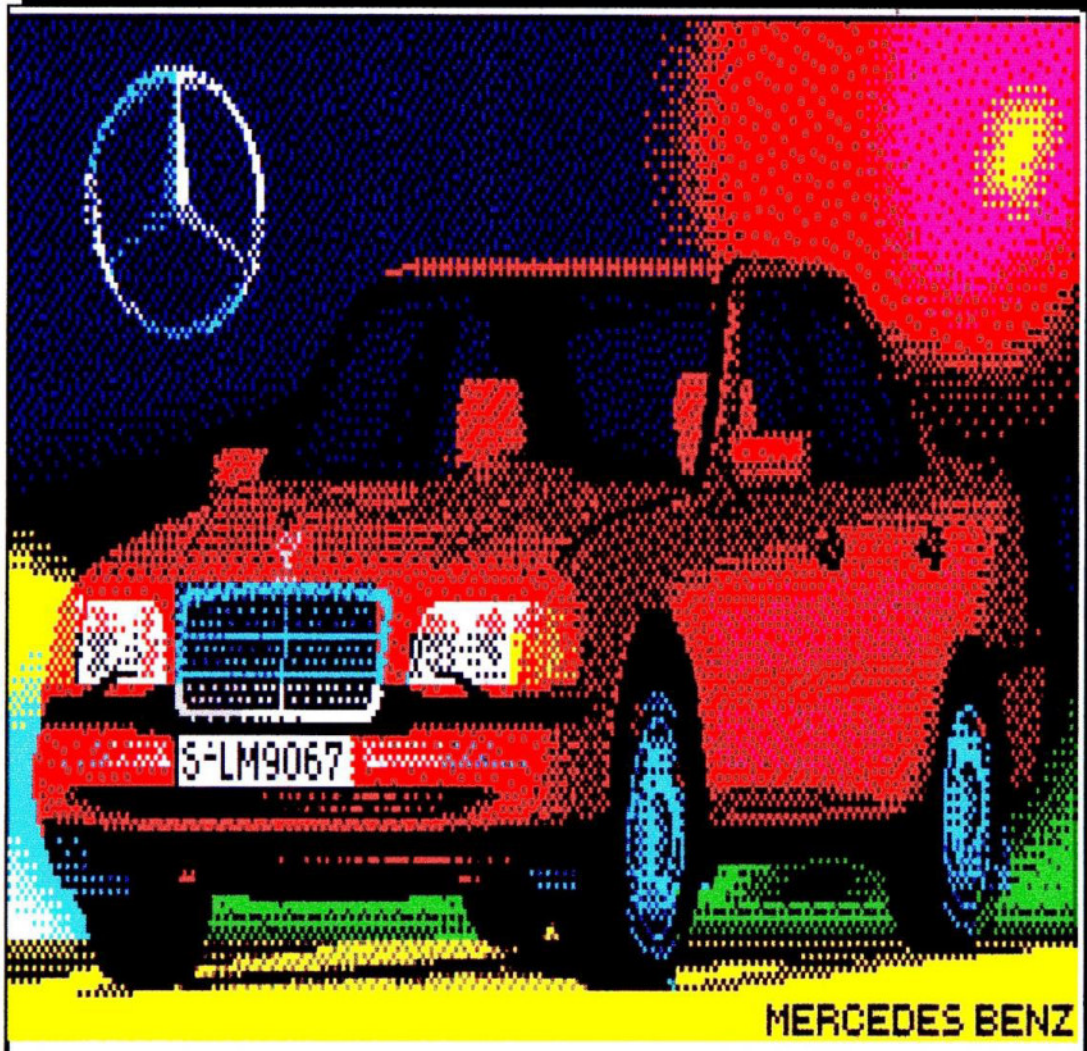
Das Spectrum - Magazin



Ist ein neuer Sponsor für die Spectrumania gefunden?

Highlights dieser Ausgabe :

- Hardware-Ecke
- Interview mit Jon Ritman

AUSGABE 05 (170) Sept./Okt. '98

mit "SCENE+" Diskette

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Bericht über Doxycon	13
Vorwort	3	Projekt Sonic	14
Leserecke	3	Interview mit Jon Ritman	15
Comic	6	Auswertung des Wettbewerbs	18
News in Kürze	6	Spectrum heute - und morgen?	19
Hardware-Ecke	6	Tips & Tricks	21
Back to Basic	10	Sonderpostenverkauf	23
Rückblick nach Gladbach	12	Kleinanzeige	24

Wollt ihr wieder 28 Seiten SUC-SESSION? Kein Problem, schreibt uns einfach mehr!

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION & SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB 02 oder MS-DOS bzw. handschriftlich oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC : Thomas Eberle, Gastäckerstr.23, D-70794 Filderstadt
Fred Dürkes, Südendstr. 7, 70565 Stuttgart
Redaktion ASC : Leszek Chmielewski Daniel,
Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: 2-monatlich mit Diskette oder Kassette
Clubhotline SUC : 0711/775033 (Tel/Fax) Deutschland
ASC : 01/2723463 Österreich
Hardwarefragen : 0711/7456857 (Tel/Fax) Deutschland
Homepage : http://www.online.de/home/sintech

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ als Clubheft kosten DM 10,00 pro Ausgabe oder im Abo 6 Ausgaben für 50,00 DM. Einfache Überweisung auf Konto-Nr. 320506900, BLZ 38070724 Bank 24 unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities: Peter Rennefeld, Köpper 32,
52525 Heinsberg, Tel.: 02452/939000
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
71334 Waiblingen, Tel.: 07151/22387

Vorwort

Hallo liebe Specci-Freunde,
ich freue mich, diese Ausgabe hier auf dem Spectrum-Treffen noch präsentieren zu können. Wenn ich diese Zeilen schreibe, hoffe ich natürlich auf zahlreich erscheinende Usermengen. Zwar hat Wolfgang Haller ebenso wie Peter Rennefeld bereits aus beruflichen Gründen abgesagt, aber es gab ja schon öfters Überraschungen. Wie es den wirklich war, werden die, die nicht gekommen sind eben dann erst in der nächsten Ausgabe erfahren.
Eng war der Terminplan durch das Treffen ja geworden, normalerweise würde diese Ausgabe erst in 2 Wochen erscheinen. Aber es war auch schon genug Material gekommen, wie ihr in den folgenden Artikeln sehen werdet. Insofern ist auf jeden Fall der Beweis geliefert, daß wir nie aus Mangel an Material auf 2-monatliches Erscheinen umgestellt haben, sondern einzig und allein aus Zeitgründen.
Ein anderes Projekt, das mir sehr am Herzen lag, mußte ich leider aufgeben. Ich wollte die SUC-SESSION 2-sprachig erscheinen lassen, also Deutsch und Englisch. In Großbritannien herrscht meiner Meinung nach ein ziemliches Chaos, weil es keine richtige Specci-Zeitschrift gibt, die auch zuverlässig und regelmäßig erscheint. Leider ist das gekaufte Translationsprogramm aber doch nicht so gut um die Arbeit zu bewältigen und von Hand zu übersetzen wäre zu zeitaufwendig.
So müssen wir uns also mit unserer deutschen Ausgabe zufriedengeben und das Projekt begraben solange sich nicht jemand für diese Arbeit findet. Sehr zum bedauern vieler englischsprachiger User, die Interesse an einer englischen Ausgabe gehabt hätten.
Aber kümmern wir uns erstmal um unsere Dinge, unseren Club, unsere Treffen, unsere Computer. Es gibt viel zu tun, packen wir´s an.

Thomas

Leserecke

Einige Wörter noch zur SCENE+ von unserem östereichischen Redakteur LCD:
Für die SCENE+ bereite ich einige Überraschungen vor, da ich auf der Doxycon einige Disks mit Stuff geerbt habe, darunter eine Russische Patienceversion die sogar besser ist als meine eigene, und einige ziemlich coole Previews neuester Software die auch auf die Disk kommen werden. Mit diesem Inhalt darfst Du ruhig Werbung machen denn diesmal werden es die besten Demos und Previews von Spielen sein, die die User in Deutschland je gesehen haben, echt cool! Diese "Treff-Ausgabe" wird vielen Usern wirklich in ihren Erinnerungen haften, das verspreche ich.
Wegen des Grafikwettbewerbs würde ich es begrüßen, wenn alle teilnehmenden Grafiken gleich mit ihrer Plazierung in meine Bildergalerie kommen. Anzunehmen daß jeder mitmacht wäre sicher falsch, dennoch wirkt sich so ein kleiner Wettbewerb sehr positiv auf den Szenenzusammenhalt aus. Gibt es eigentlich eine Begrenzung der Zahl der Bilder pro Teilnehmer?
Du schreibst ja Deine Texte meistens mit Corel Draw, das benutze ich auch, nur aufpassen, denn die Rechtschreibprüfung versagt bei "Daß" und "Das", TRUST NO PC PROGRAMM! Jetzt muß ich aber weiter an der SCENE+ arbeiten, wenn das alles fertig werden soll.
Adios, bis bald! LCD

Es ist jetzt wenige Tage vor dem Treffen, aber die SCENE+ habe ich immer noch nicht gesehen. Ich werde also ebenso überrascht sein, wie ihr, liebe Leser, wenn LCD sein Discmag auf dem Treffen vorstellt. Nach dieser Ankündigung darf man gespannt sein. Der Grafikwettbewerb auf dem Treffen steht jedem offen, man sollte aber jeweils nur mit seiner besten Grafik (oder vielleicht auch 2 oder 3) antreten. Klasse statt Masse. Die Bilder sollen dann noch auf dem Treffen in ein Grafik-Demo eingebunden werden. Diese Demo wird dann natürlich über die SCENE+ Verbreitung finden. Falsch geraten mit Corel Draw. Was nicht auf dem Spectrum geschrieben wird, erfasse ich mit Word. Gesetzt werden die Texte mit Pagemaker, Corel Draw wird nur beim umwandeln von Grafiken benutzt. Aber jemand der erst nach 2 Minuten booten und dem öffnen mehrerer Programme sagen kann, was 2 x 2 ist, dem traue ich sowieso nicht!

Mario Gouvea ist unser erstes Mitglied aus Übersee. Er lebt in New York und ist der Bitte nachgekommen, uns seine Specci-Geschichte zu erzählen:
Lieber Thomas,

Ich kaufte meinen ersten Spectrum 1987 in Brasilien. Es war der orginal Gummitasten-Spectrum.
Nach einer Weile kaufte ich einen TK 95 , einen brasilianischen Spectrum-Klon mit einer besseren Tastatur
und dann in 1989, ging mein Vater nach Großbritannien und brachte ein Plus-D und ein3,5 „Disketten-Laufwerk mit. In diesem Jahr, begann ich
mit der Entwicklung eines Spieles namens" Countdown to the death" in Z80-Assembler, welches in der Mai 1991 Ausgabe von Crash veröffentlicht wurde. Du kannst es im Internet mit dem Namen ctd.sna oder ctd.zip leicht finden.
Vor dem Spektrum hatte Ich ein CP200S (ein brasilianischer Klon des ZX81) und
seitdem hatte ich einige andere ZX81 Klones (TK82C, TK83 und den TK85).
Ich spielte mit der ZX81 Hardware auch, fügte eine Speichererweiterung an. Ich modifizierte ein AY-3-8912 Interface auch, die für den
ZX81 produziert wurde, um mit dem Spektrum zu arbeiten (ich veränderte die OUT-Ports von 65533 und 49149 - Ich glaube das sind die Zahlen.) .
Ich bin noch sehr interessiert am Spectrum und es ist toll zu wissen,
daß es noch einen Ort wie Sintech gibt wo wir Spectrum-Hardware und
Software finden können.
Ich bin sehr interessiert an einem ZX80, im Fall, daß Du einen hast.
Du kannst mehr Information darüber finden, was ich heutzutage tue, wenn Du in meiner Homepage nachschaust:
http: / / www.lead.org
Herzliche Grüsse, Mario Gouvea,

So sollte sich jedes Neumitglied anmelden. Die Lebensgeschichte von Mario ist auch sehr interessant, aber zu lang um hier abgedruckt zu werden. Für uns ist sein Specci-Werdegang ja wichtiger und vor allem...wenn er mal ein Programm geschrieben hat, dürften da doch auch noch mehr sein, oder nicht, Mario? Jedenfalls hier der Aufruf an alle, die es noch nicht getan haben, doch auch i n dieser Rubrik über den Werdegang, Interessen und geschaffene Werke zu berichten. Außerdem hat es auf der SCENE+ noch Platz für weitere Programme von Euch. Dann mal los!

Nele Abels sandte uns seinen Artikel:
...Ehe ich es vergesse, ich bin im Internet über den MRS09 Assembler von Busysoft gestolpert. Er müßte irgendwo auf NVG rumliegen. Das ist der Assembler/Monitor, der direkt auf das MB02+ zugeschnitten ist, und der aus dem NMI-Menü heraus per Knopfdruck gestartet werden kann. Ist ein feines Programm, in mancher Hinsicht sogar besser als der Prometheus Assembler. Zum Beispiel kann man den Sourcecode mit 64 Zeichen pro Zeile eingeben. Ich weiß leider im Augenblick nicht, wo der Zip-File ist, aber mit der WOS-Suchmaschine sollte es keine Schwierigkeit sein, das Programm aufzufinden.
Alles Gute, Nele

Hoffentlich bist Du nicht sehr enttäuscht, lieber Nele, wenn ich Dir jetzt sage, das Du gar nichts besonderes entdeckt hast. Den MRS-Assembler hat nämlich jeder, der ein MB02 hat. Das File heißt "09.2+". Vielleicht liegt es an diesem komischen Namen, daß Du es noch nicht gefunden hast (hört sich ja eher nach einer Systemdatei an). Nun den, Du kannst dieses Programm einfach mit NEW starten, auch ohne Basic-Teil ist alles vorhanden. Einen Nachteil hat der MRS allerdings gegenüber Prometheus, weswegen wir ihn auch nie besonders empfohlen haben: Es ist zwar der beste Assembler, aber was nützt das ohne Anleitung? Selbst in der einst von Ultrasoft verkauften Orginalschachtel konnte ich keine Anleitung finden. Naja...

Heinz Schober hat auf die letzte SUC-Session reagiert:
Hallo Thomas!
In Deiner Ergänzung zu meinem Briefchen im SUC-Heft 7/98 blieb bei Dir noch die Frage offen, was ein +D-User für ein Diskettenlaufwerk kaufen soll. Z.Zt. ist es so, daß es noch keine Probleme gibt, wenn man ein fabrikneues Laufwerk haben will. In den schon zitierten Beiträgen in SPC-Heft 11/97 S.6 "Mitteilung zu DD-Laufwerken" und SPC-Heft 2/98 S.3 "AT-Laufwerke im Angebot" wurden schon Bezugsmöglichkeiten genannt. So sollen sie hier noch einmal konkret angegeben werden. Vor allem auch für die Spectrumfreunde, die noch keine SPC-Clubmitglieder sind und daher die Hefte mit diesen informativen Beiträgen nicht zur Hand haben: Von Conrad, Hauptkatalog '99 S.113 werden Markenlaufwerke XT/AT 1.44 MB angeboten. Preis 59,95 DM. Das ist das TEAC-Laufwerk FD235-HF. Das ist ein DD/HD-Laufwerk mit automatischer Disketten-Typ-Erkennung. Von ELV, Hauptkatalog 98 S.209, wird ein 3,5" Floppy-Laufwerk 1.44 MB PC XT/AT angebo-

ten. Preis 49,00 DM. Hier handelt es sich um das Mitsumi-Laufwerk Modell 359TG. Das ist gleichfalls ein Laufwerk für DD und HD-Betrieb mit automatischer Disketten-Typ-Erkennung und -Umschaltung. Diese beiden Laufwerke habe ich am +D erprobt.
Weiter wird von Völkner im Hauptkatalog 98 S.13 ein 3,5" Floppy 1.44 MB Laufwerk angeboten. Preis: 55,00 DM. Diese habe ich nicht erprobt. Aller Wahrscheinlichkeit nach ist es aber ein gleicher Typ wie die im vorangegangenen angeführten. Vielleicht findet sich ein Spectrumfreund, der auch dieses Laufwerk einmal erprobt?
Also: Diese zum Verkauf angebotenen Laufwerke sind sowohl für DD-Systeme als auch HD-Systeme geeignete Laufwerke. Ob es jemals schon Laufwerke gegeben hat, die nur für den HD-DOS-Betrieb geeignet sind, darüber ist mir nichts bekannt. Die PC-Industrie läßt sich ja immer noch die Möglichkeit offen, zu früheren DOS-Arten kompatibel zu sein. Solche Ausschließungen zu vorangegangenen Systemen würden sonst Geschäftsverluste mit sich bringen.
An dieser Stelle möchte ich gleich noch erwähnen, daß das Angebot von DD-Disketten in vielen Computerläden zurückgegangen ist, daß aber durchaus noch keine Paniksituation vorliegt. So stehen z.B. im 99-iger Conrad-Katalog noch drei qualitätsverschiedene Typen zur Auswahl (auch im Laden stehen jede Menge herum). Weitere Informationen zum Diskettenlaufwerk-Einsatz sind in den oben zitierten Artikeln zu finden, z.B. die Verwendung als A- oder B-Laufwerke. Ein spezieller Fachartikel mit weiteren Erläuterungen und Beantwortung noch offener Fragen zu Diskettenspeichern erscheint demnächst auch in den Heften des Profi-Clubs Köln.
Zum Abschluß noch ein bittender Hinweis: So reizvoll manchmal ein gemusterter Hintergrund unter Schriften ist, so schrecklich kann es auch sein solche Schriften dann lesen zu müssen. Vielleicht ist es etwas egoistisch, wenn ich mir wünschte, da doch einen klareren Kontrast zu haben, zumal für meine Augen die Schrift sowieso schon etwas klein ist. Das aber nur als persönliche Ansicht (betr. SUC-Heft 7/8 98 S.10/11).
Ich hoffe, daß ich doch noch etwas mehr Aufschluß zu einigen Laufwerk-Fragen geben konnte, die Dir noch unklar waren.
Bis später wieder einmal
Viele Grüße Heinz Schober

Danke Heinz, für Deine Erläuterungen. Zum Thema Diskettenlaufwerke bleibt nur offen, ob man überhaupt das falsche Laufwerk kaufen kann. Nun, SINTECH hat in den letzten Jahren Unmengen von HD-Laufwerken an +D User verkauft. Vielleicht kann einer der Käufer hier Aussagen zur Qualität der Datensicherung machen. Noch etwas muß ich aber anfügen: Dein Brief liest sich teilweise wie eine Werbeschrift für den SPC. Nun, es stimmt nicht, daß alle guten Artikel ausschließlich im SPC-Heft erscheinen, aber wenn das Info-Heft des Profi-Clubs auch nur 16-Seiten hat, möchte ich jedem Spectrum-User empfehlen, zumindest einen Blick hineinzuwerfen. Eine Mitgliedschaft im SUC schließt den SPC nicht aus, wie auch andersrum. Zumal das Heft ja monatlich erscheint. Warum also nicht auch ein Probeheft anfordern bei: Wolfgang Haller, Im Tannenforst 10, 51069 Köln?
Zu dem Hintergrund im letzten Info: Ich wunderte mich, das zu diesem Thema nur ein Brief einging. Das Muster sah zuerst wunderschön aus, als es aus dem Farbdrucker kam. Sinclair Farben und die schwarze Schrift darüber. Dann ging es zum kopieren und der Kontrast war schon schwächer. Aber da war das Heft eben schon fertig. Wir werden uns bessern und daraus lernen...- Aber unsere Schriftgröße ist immerhin größer als beim SPC oder vielen anderen Magazinen. Was denken andere über die Größe unserer Schrift?

Jochen Theurer konnte endlich ein original von Lord of the Rings ergattern. Leider ist das Band defekt. Wer kann ihm eine Kopie ziehen?

Hallo lieber Thomas!
Ich habe da ein Problem: Könntest Du mir die zweimonatliche SUC-Diskette für die Opus Discovery auf das Format 180k überspielen, also das nächste mal meine SUC-Diskette mit dem Format 180k verwenden?
Ich habe zwar noch ein 720k Laufwerk, aber wenn ich davon in den Spectrum 48k Plus überspiele, stürtzt mir regelmäßig beim Laden von dieser der Spectrum ab. Beim Orginal 180k Laufwerk dagegen stürtzt mir der Spectrum nicht ab. Das ist eine dringende Bitte, da ich sonst gar nichts von der mitgelieferten Diskette habe.
Ich hoffe, das ist zu machen und verbleibe mit freundlichen Grüßen,
Dein Theo Kendura

Leider, lieber Theo, gestaltet sich Dein Wunsch aus vielerlei Gründen unmöglich. Erstens braucht die SCENE+ Diskette annähernd den ganzen Speicher einer 720k Diskette, würde also gar nicht auf eine 180k Diskette passen, und außerdem habe ich seit langem gar kein 180k Laufwerk mehr.
Allerdings ist Dein Problem mit der Opus sicherlich zu beheben. Entweder ist Deine Opus defekt, oder aber Dein

Laufwerk. Ich tippe aber mal auf den Trafo Deiner Opus. Wahrscheinlich zieht Dein 720k Laufwerk soviel Strom, das der Trafo es nicht mehr packt, auch den Spectrum zu versorgen. Probier doch mal, zusätzlich zur Opus auch das normale Spectrum-Netzteil einzustecken und damit den Spectrum extern nochmal mit Strom zu versorgen. Dann dürfte der eigentlich nicht mehr abstürzen. Du könntest auch ein neues Laufwerk einbauen, das weniger Strom braucht. Aber das behebt den Fehler ja nicht und zögert die endgültige Reparatur nur hinaus. Entweder Du schickst Deine Opus also zu unserem Reparaturservice, oder Du baust Deine Opus um, so wie ich es gemacht habe. Mein Netzteil vom Spectrum versorgt ganz normal über die Spectrum-Buchse den Rechner und Opus-Platine. Für die beiden Laufwerke habe ich ein weiteres Netzteil wie von SINTECH erhältlich (es geht auch ein PC-Netzteil). Den Trafo der Opus habe ich ausgebaut. Das ist kein großer Aufwand und seither (viele Jahre) habe ich nie mehr Probleme gehabt...und die Opus ist viel kleiner und leichter geworden.

News in Kürze

Nicht nur Prince of Persia, sondern auch eine Menge anderer nachladender Spiele wurde von Miles Kinloch auf +D umgesetzt. Die meisten dieser Programme sind auch vom WoMo-Team erhältlich. Schreibt einfach an die Adresse des Spectrum-Profi-Clubs in Köln.

Bei 8BC kündigt man derzeit einen Super-Spectrum an. Dies soll ein 128k Rechner mit eingebautem MB02 sein. Näheres wird wohl erst bei der ZLINCOM zum Jahresende zu sehen sein.

Zwei Fußballprofis haben sich einen Tag lang hingesetzt und uns ein Update gestaltet. Es handelt sich hierbei um ein Update von Emlyn Hughes International Soccer und beinhaltet 8 aktuelle Bundesligateams mit all ihren Stärken und Schwächen. Dabei wurde genau ausgewertet und beurteilt um eine faire Bewertung zu erreichen. Zu bekommen ist das Update vom Club gegen Zusendung eines Datenträgers (am besten Tape, nur MB02-User können das Update auch von Diskette laden).

In London wurde ein Laden für ältere Computer entdeckt. Der Computer-Exchange-Retro-Shop in der Whitfield Street hat auch einiges für den Sinclair-Fan. Zuletzt wurde dort ein QL, einige ZX81 und Gummispectrums gesehen. Also, auf nach London.

Hardware-Ecke

Bustreiber für den Specci
von Manfred Döring

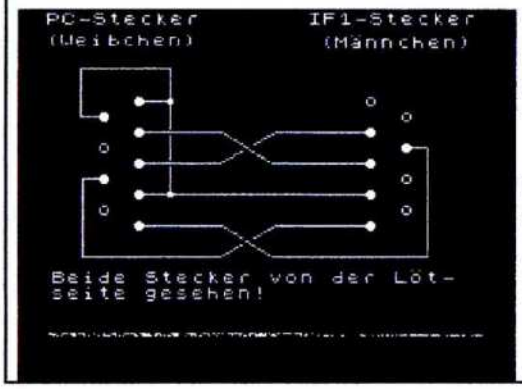
Hallo miteinander.
Irgendwann bzw. irgendwo hat mich mal jemand nach einem funktionierenden Bustreiber gefragt. Freund Richard aus Waiblingen hat mir einen geschenkt. Er ist in c´t Heft 7/86 dokumentiert. Es heißt da: Der Anschluß der Interfaces 1 oder 2

ist nicht möglich, da sie eigene Eproms enthalten.
Ich habe zuerst mein Tastatur-IF an meinen "oben-ohne" Spectrum hinten drangesteckt. Es ging nicht. Die Ursache war, daß die Datenrichtung bei /READ nicht umgeschaltet wurde. Ein IC (74LS10) das ich Huckepack auf IC11 setzte, löste dieses Problem. Die notwendigen Steuerleitungen waren vorhanden. Vier Poins konnten direkt verlötet werden. Ein Ausgang mußte noch über eine Diode mit dem Richtungs-Eingang vom Datenbustreiber-IC verbunden werden.
Ein Widerstand in die /CE-Leitung, eine Verbindung nach hinten zum /ROMCS-Anschluß, ein ext. Spectrum-ROM (EPROM) eingesetzt und das +D-Diskettenlaufwerk war betriebsfähig. Auch das IF1 funktioniert und warum beim Disciple gar nichts geht, konnte ich noch nicht herausfinden. Da muß ich erst noch gucken ob ich einen Schaltplan habe, bzw. einen anfertigen. Das ist dann eine Aufgabe für den nächsten Winter.
Ein Problem ist jetzt, daß die Spectrum-Tastatur blockiert ist. Abhilfe könnte, wenn ich kein passendes Austausch-IC finde, ein Bustreiber-IC mit offenem Kollektor sein. Das wird dann "huckepack" auf das Datenbustreiber-IC 74LS245 aufgelötet und von dem anderen "huckepack-IC" gesteuert.
Aber jetzt muß ich erst einmal etwas Abstand gewinnen und verreisen. Eins ist mir klar geworden, da0 es den optimalen Bustreiber nicht gibt. Wenn ich z.B. EPROM´s anschauen will, schalte ich meinen Spectrum von 48k um auf 16k um dafür Platz zu schaffen. Da sind nochmal 2 IC´s notwendig um den oberen 32k-RAM-Bereich "durchzulassen". Aber wer braucht das schon? Dieser Buspuffer stellt eine gute Grundlage dar und kann bei Bedarf erweitert werden.

Die serielle Schnittstelle des Spectrum und das +D

von Nele Abels

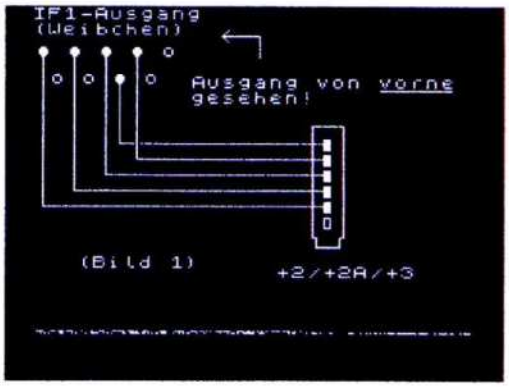
Eines der praktischsten Peripheriegeräte überhaupt für den Spectrum ist zweifelslos das Interface 1. Es ermöglicht nicht nur auf einfachste Weise eine Vernetzung von bis zu 64 Spectrums, sondern auch, was heutzutage besonders interessant ist, eine leistungsfähige serielle Schnitstelle mit einer Übertragunskapazität von bis zu 19,200 Baud, über die man sogar unter Basic Programme wie von einem beliebigen Massenspeicher laden kann. Das beste, und vor allem das weitverbreitetste Disketteninterface ist dagegen wohl das +D. Es lädt 128K in 7 Sekunden und bietet mit 800K Speicherkapazität reichlich Platz. Wie schön wäre es doch, wenn man jetzt über die serielle Schnittstelle des IF1 Daten und Programme vom PC (und damit aus dem Internet) einfach so auf die +D Diskette runterladen könnte und damit endlich ohne Probleme, Rumgefummel mit Diskettenkonvertierern, oder gar umständlichen Tape-Operationen Zugriff auf die Tausende von .Z80 und .TAP Files zu haben! So
einfach geht die Sache aber leider nicht...
Sowohl +D als auch Interface 1 haben bekanntermaßen ihren eigenen Speicher, den sie über das Spectrum-ROM kopieren. Dabei kommt es zur Kollision und zum Absturz. Muß man also auf die bequeme Übertragung per Kabel verzichten? Für den 48K Spectrum bleibt einem leider nichts anderes übrig, aber die Spectrums vom 128K aufwärts bieten eine eigene serielle Schnittstelle. Dieser Port läßt sich beim Spectrum leicht unter Basic
ansprechen und die Systembereich des 128K enthält, wie mir Miles Kinloch netterweise verraten hat, auch zwei Einsprungadressen, die die Ansteuerung unter Maschinensprache einfach machen. Für die PC-Seite gibt es ein praktisches Programmpaket, daß die Übertragung von Texten und Daten zum Spectrum leicht macht. Doch zunächst braucht man ein geeignetes Übertragungskabel.
Bekanntermaßen sind die Printer- und Keypadausgänge im Spectrum dubiose englische Telefonbuchsen, die in Deutschland fast überhaupt nicht zu bekommen sind. Es wäre ja auch viel zu einfach gewesen, wenn Sinclair den bewährten Ausgang des IF1 beibehalten hätte. Es empfiehlt sich deshalb, einen 9-poligen Sub-D Ausgang in den Spectrum einzubauen. Sollte man wie ich auch gleichzeitig ein Interface 1 besitzen, hat das den Vorteil, daß man das gleiche serielle Kabel für beide Verbindungen verwenden kann. Ich habe an meinem +2 einen Ausgang in der oberen Gehäusehälfte zwischen der RGB- und der Antennbuchse eingebaut. Die Kabel habe ich unten an der Platine angelötet, und sie dann von vorne um die Platine herum durch die hinten offene RS232-Buchse hindurchgeführt. Ansonsten wäre es schwierig geworden, die Kabel auf die Oberseite der Platine zu bekommen, da es im Gehäuse recht eng ist. Wenn jemand das Gehäuse seines Spectrums nicht beschädigen möchte, kann er ja
ein Kabel aus der wahrscheinlich sowieso nicht benutzen Keypad-Buchse herausführen, und einen Sub-D Stecker mit Gehäuse verwenden. Hier ist Verdrahtung für einen Ausgang identisch zum IF1-Ausgang: (Bild 1)



Das Verbindungskabel zum PC kann im Gegensatz zu parallelen Druckerkabeln oder Floppykabeln je nach Bedarf beliebig lang sein. Ich verwende ein drei Meter langes, altes mehrpoliges Kabel aus der Grabbelkiste und habe keine Schwierigkeiten mit der Datensicherheit. (Bild2).

Jetzt ist die Hardwareseite erledigt und der PC kann mit dem Spectrum

zusammengstöpselt werden. Für die Datenübertragung auf der PC-Seite verwende ich zwei Programmpakete aus dem Internet, nämlich „Moy“ von Staffan Kjerstrom und „Spec232“ von Henk de Groot. Beide Programme sind im Internet im ftp.nvg.unit.no zu finden, und zwar unter .../spectrum/utils/spectrum/moy.zip und nicht im PC-Verzeichnis, wie es zu erwarten wäre. Wer keinen Zugriff auf das Internet hat, kann diese PD-Programme natürlich auch bei mir bekommen. „Spec232“ enthält folgende Programme:



IBMCOMT - ein einfaches Terminalprogramm zum Testen der Verbindung
READRS - Daten vom RS232-Port laden und in einen File speichern
WRITERS - Daten aus einem File in den RS232-Port schreiben
SLOAD - ein vom Spectrum mit SAVE *“b“ gespeichertes Programm in einen File laden.
SPCONV - Verschiedene Snapshotformate kopieren.
GETA - einen File aus dem Editas-Assembler laden und in ASCII konvertieren.
PUTA - einen ASCII File in das Editas-Format konvertieren und zum Assembler schicken.

Die Programme SLOAD, GETA und PUTA funktionieren nur mit dem Interface 1, da das 128K Rom weder LOAD *“b“ noch SAVE *“b“ bereitstellt. Die ersten drei Programme funktionieren dagegen problemlos, wobei allerdings leider nur eine 9600 Baud-Übertragung vorgesehen ist. Wer einen C-Compiler besitzt kann aber den mitgelieferten Sourcecode ändern. Auch Staffan Kjerrstroms „Moy“ funktioniert nur mit dem Interface 1. Es
enthält eine Reihe von Programmen, mit denen man .SNA Snapshots über das serielle Kabel direkt in den Spectrum laden kann. Leider wird der Bildschirm durch screenresidente Routinen in Unordnung gebracht, aber bei den meisten Spielen macht das nicht viel aus.

Um die Verbindung zu überprüfen lädt man am besten IBMCOMT in den PC. Dieses einfache Terminalprogramm sendet jeden Tastendruck auf dem PC and die Schnittstelle und druckt jedes von der Schnittstelle empfangenes Zeichen auf dem Bildschirm aus. Für den Spectrum braucht man ein ähnliches Programm. (Fürs Experimentieren sollte man erst einmal das +D nicht einstöpseln. Warum, dazu später.) Dabei gibt es leichte Unterschiede zwischen dem 128/+2 und dem +2A/+3. Im +3 Basic kann die serielle Schnittstelle wie ein beliebiger Strom mit OPEN geöffnet und beschrieben werden. Das +3 Handbuch gibt ein kleines Programm zum Lesen von Zeichen über den RS232 Port an, das ich aber nicht ausprobiert habe:

```
10 REM program to read data from RS232
20 FORMAT LINE 9600
30 FORMAT LPRINT „r“
40 OPEN #4,“p“
50 PRINT INKEY$ #4;
60 GO TO 50
```

Beim +2 ist die serielle Schnittstelle dagegen eigentlich als Druckerschnittstelle gedacht, und deshalb fest als Strom #3 angelegt. Dieser Strom braucht ebensowenig wie #0, #1 oder #2 geöffnet oder geschlossen werden. Sinnigerweise kann man unter Basic einfach mit PRINT #3, INKEY$ #3 und INPUT #3 zugreifen.
Das ansonsten recht gute Handbuch für den +2 (und darüber habe ich mich wirklich geärgert) verschweigt diesen wichtigen Sachverhalt, der sich nun wirklich in 10 Zeilen ausführlich hätte erklären lassen. Warum hat damals Amstrad bloß einen Heimcomputer mit einer leistungsfähigen und einfach zu bedienenden RS232-Schnittstelle ausgestattet, um dann geheimzuhalten, wie die Sache funktioniert?? Ein Programm, das genauso funktioniert wie IBMCOMT sieht jedenfalls so aus:

```
10 LET a$=INKEY$ #3
20 LET b$=INKEY$
30 IF a$<>““ THEN PRINT a$;
40 IF b$<>““ THEN PRINT #3;a$;
50 GO TO 10
```

Wenn alles richtig zusammengebaut ist, sollte man jetzt Nachrichten zwischen den beiden Computern hin- und herschicken können. ASCII-Versionen von seinen Basic-Programmen auf dem Spectrum kann man sich noch viel einfacher machen. Auf dem PC gibt man READRS <name> ein, auf dem Spectrum schlicht und
einfach LLIST.
Wenn man die serielle Schnittstelle gleichzeitig mit einem +D Interface verwenden möchte - und darum geht es ja schließlich - muß man noch eine kleine weitere Schwierigkeit bewältigen. Die meisten von uns werden am +D wahrscheinlich einen Paralleldrucker angeschlossen haben, bzw. zumindest den Druckerausgang aktiviert haben. Ist der Parallelausgang mit dem Config-Programm abgeschaltet, funktionieren die obigen Programme wie beschrieben. Wenn der Ausgang aber angeschaltet ist, leitet das +D den Strom #3 auf seinen eigenen Ausgang um
und das RS232-Interface ist lahmgelegt. Man muß also den Parallelport mit POKE @11,1 abschalten. Das alleine reicht jedoch nicht, denn die Kanalinformationen müssen geändert werden, man muß also einen Reset ausführen. Miles Kinloch hat mir geschrieben, daß man die nötigen Werte auch per Hand poken und damit in einem laufenden Programm verwenden kann, aber das habe ich noch nicht ausprobiert:
POKE @11,1: POKE 23749,52: POKE 23750,91: POKE 23751,47: POKE 23752, 91.
Jetzt stellt es keine Schwierigkeit mehr dar, Daten über das serielle Kabel zu laden und auf Diskette zu speichern. Man könnte direkt in einen einen OPENFILE schreiben:

```
10 OPEN #4;D1"rsload"OUT
20 LET a$=INKEY$ #3:IF A$="" THEN GO TO 20
30 PRINT #4;a$;:GO TO 20
```

Dieses primitive Programm muß man per Hand abbrechen und mit CLOSE#* den File schließen. Für eine EOF Nennung muß man bei eigenen Downloadern selber sorgen. Eine schnellere Möglichkeit, Daten auf die Diskette zu bekommen, ist es, in einen Buffer zu laden, und eine Codefile zu speichern. Die Zeichnungen zu diesem Artikel habe ich mit dem Lunter-Emulator und Artstudio 2 erstellt, mit F10,X,S als Screenshot gespeichert und dann mit diesem kleinen Programm in den Spectrum geladen:

```
10 REM Ser2Screen
20 REM ————————
30 REM
40 CLEAR : CLS : PRINT „Screen ueber RS232 laden“: PRINT „————————————————————“: PRINT :  PRINT „Zieldiskette einlegen und File-name eingeben.“: INPUT „Filename“;n$: CLS
50 FOR i=16384 TO 23295
60 LET a$=INKEY$ #3: IF a$="" THEN GO TO 60
70 POKE i,CODE a$
80 NEXT i
90 SAVE d*;n$ SCREEN$
```

Wie oben gesagt funktieren die Programme zum Laden von .SNA snaps leider nicht ohne Interface 1. Es sollte aber nicht allzu schwierig sein, das mitgelieferte Z80-Sourcelisting mit den 128K RS232-Routinen zu adaptieren. Man könnte das Ram des +D Interface dazu verwenden die Teile des Screens zwischenzuspeichern, die durch den Lader korrumpiert werden. Ebenfalls möglich wäre, den PC mit geeigneter Server- und Terminalsoftware durch den Spectrum fernzusteuern. Man könnte .Z80 Snaps direkt auf die Diskette schreiben indem man zuerst einen OPENTYPE File produziert und dann den Directoryeintrag verändert. Ebenfalls denkbar wären leistungsfähige und schnelle Onlinecompiler.

Nele Abels

Back to Basic

Teil 6

von Ken Beer
übersetzt von Stefan Ballerstaller

Bevor ich mit etwas Neuem beginne, wende ich mich zunächst an die, die kein Handbuch für den Spectrum besitzen. Vielleicht sollte ich deshalb die bereits besprochenen Punkte noch genauer ausarbeiten. Wie auch die ehemaligen Schreiber dieser Rubrik, so werde auch ich davon ausgehen, daß ihr mit der Tastatur an sich vertraut seid. Der Bildschirm des Spectrum hat 24 Zeilen zu je 32 Zeichen, wobei aber nur die oberen 22 zum AufLISTen und Programmieren verwendet werden. Die zwei unteren Zeilen zeigen Fehlermeldungen, INPUT-Daten etc. an. Sobald die oberen 22 Zeilen voll sind, erscheint die Meldung "scroll?" unten am Bildschirm und wenn man nun ENTER drückt, rollt der Text um eine Zeile nach oben. Will man dies nicht, so drückt man N, SPACE oder STOP. (Beachtet, daß dies vor einem EDIT-Befehl geschehen muß). Dann lautet die Meldung 'DBREAK-CONT repeats 0:1'.
Die Funktion EDIT wird ausgeführt, indem man zuerst die betreffende Zeile anwählt mit den Cursortasten 7 und 6 und dannCAPS SHIFT und 1 zusammen drückt (oder die EDIT-Taste soweit vorhanden). Nun erscheint die gewünschte Zeile unten im Bildschirm. Jetzt kann man mittels derCursortasten für links und rechts, 5 und 8, den blinkenden Cursor rechts neben das auszubessernde Zeichen bewegen, um danach DELETE zu drücken (=CAPS SHIFT und 0). Das ungewollte Zeichen ist nun gelöscht und ein neuer Buchstabe oder Zahl kann stattdessen eingegeben werden. Wenn die unterste Zeile für INPUT-Befehle benutzt wird, wird noch eine zweite Zeile freigegeben, die sich, je nach dem, wieviel eingetippt wird, um weitere Zeilen erhöht.
Ich erinnere daran, daß am Ende jeder Programmzeile, ENTER gedrückt werden muß.

Sobald ihr ein vollständiges Programm im Computer habt, zeigt euch ein Druck auf die Taste LIST dieses in ganzer Länge (höchstens 22 Zeilen, wie oben beschrieben). Gut, und damit zu etwas anderem. Ich möchte euch nun den Befehl GOTO vorstellen.

Der Befehl GOTO

Erinnert euch an das Taschengeld-Programm von letztem Mal:

```
5  REM Taschengeld    (Beachtet den Gebrauch von REM)
10 INPUT „Gib Dein Alter ein „; Alter
20 PRINT „ Alter= „;Alter
30 LET Taschengeld= 5* Alter
40 PRINT „Taschengeld= „; Taschengeld
```

Will man nun das Taschengeld für mehrere, verschiedene Kinder ermitteln, müßten wir das Programm mehrere Male laufen lassen und jedes Mal ein anderes Alter eingeben. Dies kann umgangen werden durch Hinzufügen von Zeile 50. Sie sieht so aus:

```
50 GOTO 10
```

Wenn ihr dieses Programm startet, dürft ihr wieder euer Alter eingeben. Wenn ihr 10 eingetippt habt, zeigt der Computer folgendes an:

```
Alter = 10
Taschengeld = 50
```

Er will nun nochmal, daß ihr ein Alter eingebt, und zwar solange bis wir diese Wiederholung unterbrechen. Versucht erst noch verschiedene Alter und seht das Ergebnis.Um das Programm zu beenden, müßt ihr STOP eingeben (SYMBOL SHIFT& A), und unten im Bildschirm erscheint die Meldung:

```
H  STOP in INPUT,  10 : 1
```

Dies bedeutet, daß der Computer bei Zeile 10, beim ersten Befehl angehalten wurde, während er eine Eingabe erwartete. Drückt ENTER und das Programm steht dann oben im Bildschirm. Nehmen wir mal an, ihr hättet jetzt doch noch einige Alter einzugeben.Gebt CONTINUE ein (CONT auf der Taste C). Der Computer läßt euch nun nochmal ein Alter eingeben, da er sich erinnert, daß er an Zeile 10 angehalten wurde und er an diese Zeile zurückkehrt. Diesen Vorgang nennt man Unconditional Jump, weil das Programm nicht in der normalen Zeilenreihenfolge fortführt.So nützlich dieser Befehl auch ist, so kann ein Programm voller GOTOs schwierig zu verstehen sein, besonders wenn das Programm länger wird. Daher sollte seine Anwendung mit Vorsicht erfolgen.

Der Befehl FOR...TO

Dieser Befehl erlaubt es, einen Befehl immer wieder aufzurufen. Gebt folgendes ein:

```
10 FOR k=1 TO 3
20 PRINT „k=“;k
30 NEXT k
```

Beachtet, daß FOR auf der Taste F ist und TO gleich SYMBOL SHIFT& F ist. Jetzt startet das Ganze und seht folgendes auf dem Bildschirm:

```
k=1
k=2
k=3
```

Das Wort FOR wird von einer Variablen begleitet (k in diesem Beispiel). Diese Variable heißt Loop-control-Variable; sie darf aus nur einem Buchstaben bestehen. Sie teilt einem Startwert einen Endwert zu.In diesem Beispiel beginnen wir mit dem Wert 1 und hören mit demWert 3 auf. Wenn der Computer die FOR-Schleife ausführt,

1. dann setzt er die Variable (k) auf den Startwert 1 und führt dann den PRINT-Befehl zwischen dem FOR und NEXT aus,
2. erhöht er den Wert der Variablen um 1, um dann erneut den PRINT-Befehl auszuführen
3. und wiederholt diesen 2. Schritt für alle folgenden Werte einschließlich dem letzten. Der Anfangswert muß nicht 1 sein, doch muß der Endwert größer sein als er, z.B.:

```
10 FOR k=3 TO 6
20 PRINT „k= „;k
30 NEXT k
```

Dies ergibt folgende Anzeige:k = 3, k = 4, k = 5, k = 6
Gebt nun ein:

```
10 FOR k = 3 TO 6
20 PRINT „Hallo“
30 NEXT k
```

Startet dies und ihr werdet vier Mal mit ‘Hallo’ begrüßt!

<u>Der Befehl STEP</u>

In allen bisherigen Beispielen hat der Computer den Wert der Variable jedes Mal um 1 erhöht. Benutzt man STEP, so kann dieVariable jeden Wert annehmen und sogar negativ sein; tippt ein:

```
10 FOR k = 1 TO 5 STEP 2
20 PRINT „k = „;k
30 NEXT k
```

Ihr erhaltet:

```
k = 1
k = 3
k = 5
```

d.h. eine Erhöhung um 2 pro Zeile.Ändert jetzt mal Zeile 10 zu:

```
10 FOR k = 9 TO 5 STEP -2
```

Ihr erhaltet nun einen Wert für k von 9, 7, 5, also eine Abnahme von je 2 pro Schritt.

Ich glaube, das war genug für heute, bis nächsten Monat.

Treffen in Mönchengladbach - (m)ein persönlicher Rückblick

Hallo Leute!

Es ist jetzt Mitte Juli und wenn Ihr diesen Brief lest, sind sicher wieder ein paar Wochen vergangen.

Das Spectrum Treffen des Profi Clubs in Mönchengladbach ist zwar schon eine Weile her, aber ich will es mir nicht nehmen lassen etwas dazu zu schreiben. Immer nur +D Ecke ist mir auch zu langweilig.

Ich bin schon längere Zeit auf keinem Treffen gewesen und auch dieses Jahr war für die Zeit Urlaub angesagt und eigentlich wäre ich nicht da gewesen. Leider (aus Spectrum Sicht zum Glück) hat mein Sohn die Windpocken bekommen und wir mußten den Urlaub verschieben.
Also bin ich dann am Samstag nach Mönchengladbach gefahren. Wenn man aus Richtung Norden quer durch den „Ruhrpott" muß, hat man die Gelegenheit eine Unzahl von Autobahnen kennenzulernen. Na, ich habe das DRK Haus Dank Peters guter Wegbeschreibung sofort gefunden. Ich war sogar zu früh da. Neben mir hatten sich noch zwei weitere Spectrum-Fans eingefunden und mit einem Schwätzchen ging die Zeit schnell rum.
Dann kam endlich Peter Rennefeld mit dem Schlüssel. Schön, daß wir uns endlich mal persönlich kennengelernt haben! Schnell einen Tisch in Beschlag genommen und den Rechner aufgebaut. Ich hatte meinen +3 mitgebracht. Ich weiß, daß viele von Euch das Gerät kaum kennen. So hattet Ihr Gelegenheit ihn mal zu sehen. Einige haben davon auch Gebrauch gemacht. Da war die Schlepperei wenigstens nicht umsonst.
Wer hat mir eigentlich die 3" Floppy in die Hand gedrückt? Ich habe das in der Hektik nicht so schnell mitbekommen. Vielen Dank an den unbekannten Spender! Aus Zeitgründen konnte ich die Floppy noch nicht testen. Bin gespannt ob sie läuft. Fazit: Bring Deinen +3 mit, und Du kriegst was geschenkt, fein!

Da wollte ich mich nicht lumpen lassen und habe meinem Haus- und Hofbastler Peter Rennefeld für geleistete Dienste eine Kiste mit ZX-Schrott geschenkt. Schrott? He Peter, konntest Du was davon zum laufen bringen? Frage an Peter: Ist es richtig, daß Wolfgang Haller nun auch zu Deiner Elite der Hardware Zerstörer gehört??? (Hi, Hi) Ich habe da sowas gehört ...
Wie dem auch sei, Wolfgang konnte ich mit einer Kiste voll „FORMAT" (Indug Club Heft) glücklich machen. Schließlich hatte er am Sonntag Geburtstag.

Das schönste an den Spectrum Treffen ist immer wenn man sich persönlich kennenlernt. Da wäre z.B. LCD mit dem ich schon lange Briefkontakt habe. LCD hatte seinen Pentagon mitgebracht. Leute, ich kann Euch sagen, ich wäre bald in Ohnmacht gefallen. Das war vielleicht ein Klopper! Vergeßt alles was Ihr Euch unter einem ZX Spectrum vorstellt, der Pentagon sieht eher aus wie ein Bonsai-Atomkraftwerk, allerdings Tschernobyl-Typ! Das ganze „Ding" sitzt in einem durchsichtigen Kunststoffgehäuse. Ich bin zwar Elektronik Laie, aber aus dem Chaos ragten deutlich zwei große Kondensatoren heraus die mich an Litfaßsäulen erinnerten. Oder war es doch Kühltürme ???
Auch aus den Niederlanden waren wieder Spectrum Freunde angereist. Nette Leute! Leider kann ich mir so schlecht Namen merken. Einer hat jedenfalls (Roelof Koning?) auch einige Spectrum Nachbauten mitgebracht. Unglaublich, was es da alles gebastelt wurde und wird.
Zusammen mit, oh ich glaube es war auch Roelef (Danke für Deinen Brief aus Bukarest!), habe ich mir mal den Didaktik Kompakt etwas näher angeschaut. Sintech hat uns das Gerät freundlicherweise eine Weile zur Verfügung gestellt. Der Didaktik macht auf den ersten Blick einen guten Eindruck. Das Netzteil und eine Floppy sind integiert. Dadurch ist der Didaktik in der Tat sehr kompakt. Die einfachsten Floppy Befehle haben wir durch etwas probieren herausfinden können. Sie waren recht einfach. Ich glaube es war LOAD*"name" und SAVE*"Name". Auf die 3 1/2" Disk passen, wenn ich mich recht erinnere, 713 Kb. Der noch freie Speicherplatz auf der Disk wird im Katalog in Byte angezeigt. Das System ist nicht kompatibel zu den bekannten Disksystemen. Opus, +D und sogar +3 haben wir getestet. Eine Beta mit 3 1/2" hatte leider niemand dabei. Oben rechts auf der Tastatur ist eine Taste für RESET. Sieht auf den ersten Blick gefährlich aus, ist es aber nicht. Die RESET Taste muß, wenn ich mich recht erinnere, zusammen mit CAPS SHIFT gedrückt werden. Zur Kompatibilität zu den Sinclair Rechnern kann ich nichts sagen. Dafür müßte man das Gerät länger testen. Negativ aufgefallen ist die Tastatur. Der Anschlag ist ziemlich wackelig. Außerdem scheint das Gerät nicht gerade gut geschirmt zu sein. Man kann dadurch den Didaktik fast schon ohne Verbindungskabel am Fernseher betreiben!
Nach meiner Meinung ist der Didaktik Kompakt nur für Sammler interessant. Der Preis ist einfach zu hoch.

Was gab es sonst noch zu sehen? Einen ZX81. Ich kannte ihn bisher nur vom Papier und ich habe ihn mir immer größer vorgestellt.

Wolfgang Haller hatte seinen SAM dabei. Da ich auch mal einen SAM hatte, interessierte mich die Festplatte. Wolfgang war so nett mir den Betrieb der Platte am SAM zu erklären. Ich fürchte ich konnte nicht ganz folgen. Naja, bin halt schon zu lange vom SAM weg. Wie ich jüngst hörte, ist die Platte neulich kaputt gegangen. Nicht traurig sein Wolfgang, das wird schon wieder! Nur wieder alle Programme von Disk auf Platte ziehen. Oh, das Leben kann so gemein sein!

Die Räumlichkeiten im DRK Haus haben mir gut gefallen. Platz war genug da. Daß nicht so viele Spectrum Freunde da waren, hat mich nicht so gestört. So war alles nicht so hektisch wie auf den Treffen die ich sonst besucht habe. Das ganze war tatsächlich sehr familiär. Zumindest am Samstag. Am Sonntag war ich leider nicht da. Essen und trinken gab es auch. Kaffee sogar gratis! Toll! Man kann es nicht oft genug sagen: Danke an Marion, Monika und nicht zu vergessen Chef-Organisator Peter f}r die Versorgung.

Einen Wermutstropfen vom Treffen gibt es allerdings: Ich hatte auf dem Treffen, wie einige andere auch, diverse Spectrum Sachen zum Verkauf angeboten. Dabei war einiges an Literatur. Mir scheint ich vermisse eine ältere Ausgabe von ZX Computing! Na na, wer war der Spitzbube? Ich hoffe ich irre mich, aber mir scheint das Heft hat sich auf dem Treffen jemand für unbestimmte Zeit „ausgeliehen". Ich werde es überleben, aber nett ist es nicht.

Trotzdem, mir hat dieses Treffen Spaß gemacht und mein in letzter Zeit nachgelassenes Interesse an der Computerei ist zumindest wieder etwas verflogen. Ein erstes Zeichen dafür ist vielleicht dieser Bericht.

Macht es gut und tschüß

Guido Schell
Auf dem Stocke 37
32584 Löhne
Telefon: 05732 8769

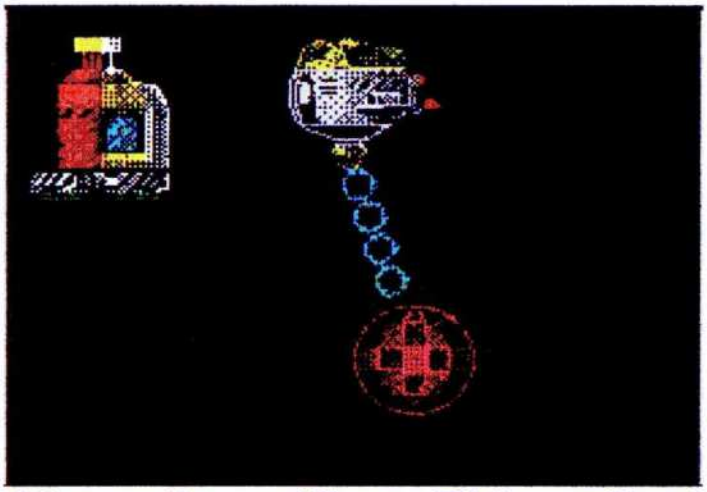
Doxycon 98 - Einer war da!

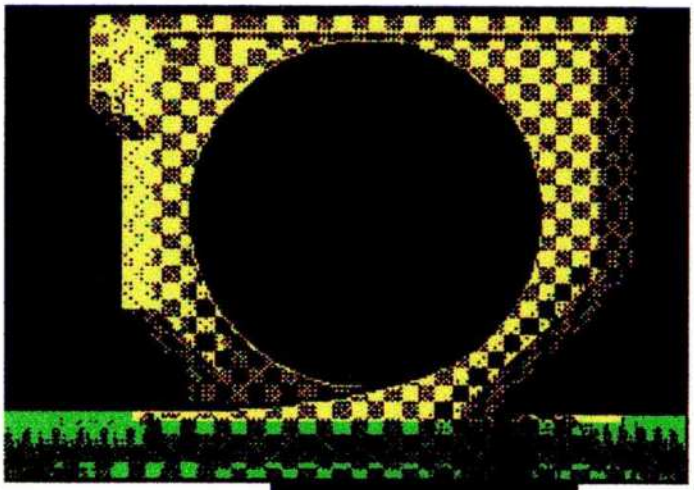
Das Treffen auf der Doxycon war das eigentliche Highlight des Jahres, mal von den üblichen Treffen in Deutschland abgesehen, die aber keine Democons im herkömmlichen Sinne sind. Es gab dieses mal wirklich nur hervorragende Demos und Gäste die keine unbekannten in der Szene sein dürften. Einer der Gäste kam sogar aus dem fernen Österreich und wurde sofort umlagert. Die erste Frage, die mir gestellt wurde, war, was ich da eigentlich zu suchen habe, offenbar hat es sich noch nicht herumgesprochen, daß ich ein echter Spectrum-Fanatiker bin, und als solcher scheue ich keine Zeit und Kosten um zu sehen, was ein Spectrum Highlight in der Republik bedeutet.
Zu der Wegbeschreibung von Thomas muß ich bemerken, daß sie hervorragend war so daß ich mich nicht verfahren habe, nur die schule in der das Treffen stattgefunden hat, konnte ich nicht auf Anhieb finden, da ich leider den Straßennamen übersehen habe, eine Schande! Zum Glück kam ich rechtzeitig für das VOTING. Grafik, Musik und anschließend Demos standen auf dem Programm, nur leicht waren die Entscheidungen nicht gerade, schließlich wählte ich die hervorragenden farbigen "Men in Black" Bilder, sowie den Dämon aus "Genetic Error", solche Bilder sieht man nicht alle Tage auf einem Spectrum. Anschließend zeigte uns allen ein Grafikkünstler live, wie er aus dem Nichts (und Art Studio) ein Kunstwerk erschuff, so etwas werden wir wohl in Deutschland nicht zu sehen bekommen!
Zu dem Stimmsystem selbst ist nur soviel zu sagen: Auch wenn mir das meiste auf Tschechisch und Englisch erklärt wurde, und ich es nicht auf Anhieb begriffen hatte, so war das Wahlverfahren ganz einfach. Der Moderator zeigte uns ein Bild und sagte dazu auf Tschechisch die Nummer, diese mußten die Wähler dann nur noch auf ihrem Stimmzetteln auf die Plätze 1-3 einsetzen. Später wurde (aus Rücksicht auf mich) auch noch die Nummer am Bildschirm angezeigt. Bei den Demos wurde die Nummer und der Titel auch noch auf der Tafel aufgeschrieben (wir waren ja alle schließlich in einer Schule!). Wo ein Wahlverfahren wäre vielleicht gar nicht mal so übel bei dem Grafikwettbewerb in Deutschland!
Nach dem Demowettbewerb stürmten alle mit den MB02 Disks nach vorne und es begann lustig zu werden, ich mußte um die Demos für die SCENE+ etwas betteln, bekam aber auch das neueste ESA Spiel mitkopiert, Tornado Fruit Machine, welches gleich auf die Coverdisk kommen wird. Dann diskutierten wir über die neuesten Entwicklungen aus Rußland (Doom-Demo für MB02 wurde mir kopiert). Ich unterhielt mich mit dem Chef der 8BC über einige Kleinigkeiten (Thomas weiß worum es ging) indes fanden sich plötzlich zwei Leute, die deutsch gesprochenes Wort beherrschten, so daß ich doch noch ein Abo für YOUR SPECTRUM bekam. Offenbar war am Anfang nicht ganz klar, wozu ein Österreicher tschechische Spectrum-Magazine benötigt. Wissen die Leute dort etwa nicht, wie ausgehungert wir sind? Thomas und Wolfgang tun zwar ihr bestes um Spectrum-Freaks zu versorgen, aber es ist noch lange nicht genug, für mich zumindest!
Nach dem Treffen muß ich sagen, daß es sich durchaus gelohnt hat. Nicht nur daß neue Kontakte geknüpft wurden, es reg-

nete auch mit neuester Software für meine Coverdisk! Wenn alles gutgeht, bekomme ich noch eine persönliche Einladung zur Zlincom, wo weitere Spectrum Fans darauf nur warten, um die Untätigkeit der deutschen Democoder zu kritisieren (Deutschland? Nie gehört, kann man das essen?). So hoffe ich daß bis dahin doch noch einige ihre Werke fertigstellen.
LCD

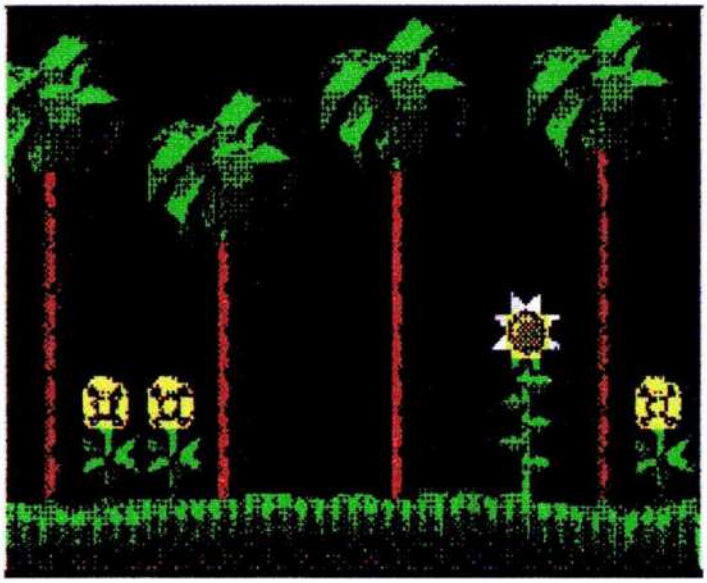
Projekt Sonic

In Griechenland wurde vom Griechischen Spectrum Club ein Spielprojekt gestartet. Ziel ist es, ein Spiel mit dem vom Sega bekannten SONIC - Igel zu entwerfen.
Vorab sind nur einige Grafiken fertiggeworden. Gesucht werden noch Programmierer aller Art, die sich vorstellen können, sich an dem Projekt zu beteiligen.
Um euch etwas Appetit zu machen, drucken wir hier einige Bilder ab. Es sei aber gesagt, das das Projekt stirbt, wenn sich nicht noch ein weiterer Programmierer findet. Anestis Koutsoudis, der Leiter des Spectrum-Clubs Griechenland hat bereits ohne Erfolg eine Anfrage im Internet gestartet. Wir hoffen, daß wir hier vielleicht mehr Glück haben.
Anestis wird die nächste Zeit in England sein, daher haben wir keine aktuelle Adresse von ihm. Aber seine E-Mail können wir weitergeben: spectrum@xan.forthnet.gr
Wer keinen Zugang zum Internet hat, kann den Kontakt auch über uns aufnehmen.





Sonic - the Sinclair Hedgehog



Interview mit Jon Ritman

Die Zeitschrift ZX-Files führte ein Interview mit dem legendären Spectrum-Programmierer Jon Ritman durch. Hier die deutsche Übersetzung:

ZXF: Ich glaube das erste Spiel daß Sie schrieben, war Namtir Raiders. Hatten Sie irgendwelche Mühe, es Artic zu verkaufen? Der Eindruck, den Ich in jenen frühen Tage bekommen hatte, ist, dass Software-Häuser verzweifelt auf der Suche nach Titeln waren, um sie zu vertreiben.
JR: Es dauerte 24 Stunden bis es versendet und von ihnen akzeptiert wurde.

ZXF: Ein anderer früher Titel, den Sie schrieben, war ARG, aber wurde nie released. Was war das Spiel und warum wirde es nicht veröffentlicht?
JR: Es war ein schlechtes Space-Invaders und es wurde nicht veröffentlicht, weil es schlecht war.

ZXF: Ich nehme nicht an, daß Sie zufällig noch eine Kopie von ARG auf Band haben?
JR: Nicht mehr, sowieso funktionierte es nur an frühen Spectrums infolge einer Veränderung der Hardware.

ZXF: In 1983 (korrigieren Sie mich wenn ich falsch liege) haben Sie 4 Titel veröffentlicht. Cosmic Debris, 3D Combat Zone, Dimension Destructors
und Bear Bovver. Sie müssen 24 Stunden am Tag programmiert haben, um das alles geschrieben zu bekommen.

JR: Und ich arbeitete volle Zeit für die ersten 9 Monate - Spiele waren ein Stückchen kleiner in jenen Tagen - wie ich mich erinnere, war der Code-Block von Combat Zone nur 6k lang. Jetzt könnte ich das ganze in 2 oder 3 Tagen schreiben.

ZXF: War es finanziell die Anstrengung wert oder wurden Sie über den Tisch gezogen?
JR: Ich wurde beim ZX81 Spiel reingelegt. Mit den anderen Spielen hätte ich mit einem besseren Publisher mehr Geld verdienen können, aber Ich erhielt eine gerechte Entlohung und ich verdiente mehr von den Spielen als mit meinem Vollzeitjob. (das ist der Grund, warum ich den aufgab).

ZXF: Warum fühlten Sie und Chris Clarke das Bedürfnis, Artic zu verlassen? War es, weil Sie Match Day programmierten und Artic World-Cup-Football veröffentlichte?
JR: Nein, ich wollte nur einen besseren Herausgeber.

ZXF: Danach machten Sie sich daran, Batman zu schaffen. Wurden Sie von den Ultimate-Spielen inspiriert?
JR: Ja , das taten sie. Ich sah Knight Lore und wusste, daß ich das gleiche System benutzen wollte.

ZXF: Warum wählten Sie Batman als die Hauptfigur?
JR: Wir versuchten, einem Helden zu finden, von dem die Leute schon gehört hatten aber der nicht zuviel kosten würde. Ich dachte an Batman und schlug es Ocean vor und die machten den Rest.

ZXF: Dieses war das erste Spiel, an dem Sie und Bernie Drummond zusammen arbeiteten. Wie trafen Sie sich?
JR: Bernie spielte die Trommeln in einer Band, die einige Freunde gegründet hatten.

ZXF: Wieviel kostete die Lizenz? Ich bin sicher, daß es heute ein hübsches Sümmchen kosten würde.
JR: Ich kann Ihnen keine genauen Angaben machen, aber wie ich mich erinnere, bekamen sie zwischen 25p - 35p pro Kopie.

ZXF: Wie schufen Sie das Spiel? Hatte Bernie viel mit dem Entwurf zu tun oder tat er das, was Sie ihm sagten oder war es mehr eine 50 / 50 schöpferische Partnerschaft?
JR: Ich machte den ganzen Spiel- und Raum-Entwurf, Bernie lieferte mir eine grosse Sammlung von Graphiken und Ich fügte sie in das Spiel - gewöhnlich wollte ich Bernie nicht erzählen, was man zeichnet. Ich sagte ihm nur die Grösse, die ich brauchte, und Bernie lieferte es mir. Wie man in dem fertigen Spiel sehen kann, ist kein Versuch da, Dinge in Skala zu behalten, wir benutzten einfach die besten Graphiken, die Bernie zeichnen
konnte.

ZXF: Wie war das Arbeiten mit Bernie?
JR: Manchmal ein Alptraum und manchmal superb. Das ist das was herauskommt, wenn man mit jemand arbeitet, der so verrückt ist wie Bernie.

ZXF: Als nächstes folgte Match Day 2. Was mir gleich ins Auge fiel,waren die Graphiken. Sie versuchten bestimmt, realistischer zu sein.
JR: Hey, finden Sie die Grafiken in ersten Match Day waren nicht so gut? Dies kann so sein, weil ich die Grafiken im ersten Teil zeichnete und Bernie machte die Grafiken von Match Day 2.

ZXF: Haben Sie jemals an Match-Day 3 gedacht? Mit den Möglichkeiten der heutigen Technologie, könnten Sie ein einzigartiges Spiel schaffen, solange Sie sich die Reporter von Kanal 5 vom Hals halten um den Kommentar zu tun!
JR: Matchday 3 wird vor Weihnachten 97 auf den Markt kommen.

ZXF: Oh gut, ich nehme an, daß bedeutet daß wir Head over Heels im Frühling
erwarten können? Gibt es Chancen auf eine Speccy Version?

JR: HoH2 (es mag so genannt werden) wird Ende nächstes Jahr entweder auf dem N64 oder dem PC released werden.

ZXF: Ihr nächstes Spiel, Head over Heels, wurde über Nacht ein Kult-Spiel mit Spielern die in Spectrum-Magazinen immer um Hilfe bei den Rätseln baten. Hatten Sie beabsichtigt, so etwas zu erreichen?
JR: Nein, ich mache Spiele, die Ich selber spielen möchte.

ZXF: So welche Spiele würden Sie heute gerne spielen?
JR: Bessere Fussball-Spiele, bessere Rätsel-Spiele, bessere Doom-Spiele.

ZXF: Da Sie die gleiche 3D-Routine wie bei Batman benutzten, hatten Sie bei Head over Heels mehr Zeit um auf die Rätsel zu achten. Wie konnten sie die Übersicht bewahren bei all diesen Objekten, Puzzeln usw.?
JR: Mittels großer Listen, die an meiner Wand hingen.

ZXF: Beim Zurückblicken auf Ihre Spectrum-Titel, hätten Sie irgendwelche von ihnen gern anders gemacht oder zumindest leicht verändert?
JR: Ich hätte die ersten Räume von Batman leichter machen sollen, sie sind für manche Spieler zu schwer.

ZXF: Haben Sie die Version von HoH für ST /@Amiga gemacht? Von dem was ich gesehen habe, sind die Grafiken fantastisch für 16-Bit.
JR: Colin Porche bei Ocean konververtierte die Versionen für den C64, ST und Amiga. All seine Code-Umwandlungen waren ausgezeichnet aber seine FarbeKoordination war schlecht - Ich schaffte es noch, die C64 Version verändern zu lassen, bevor es in den Verkauf ging, aber nicht
so für die 16-bit Versionen.

ZXF: Was geschah zwischen Ihnen und Bernie nach HoH? Entschieden Sie sich, den Spectrum dann zu verlassen, und falls so, warum? Sicherlich war der Spectrum noch finanziell lukrativ in dieser Zeit.
JR: Wir arbeiteten mit RARE.

ZXF: Ich nehme an, dass Sie an Nintendo Titel arbeiteten. War es in einer Weise anders als Sie vorher gearbeitet hatten?
JR: Wir arbeiteten an Nintendo's und Arcade-Maschinen und ja, es
war anders, aber Arbeiten auf einer anderen Plattform ist immer eine
Veränderung.

ZXF: So was machen Bernie und Sie selbst heutzutage?
JR: Ich betreibe Cranberry-Source, ein mittelgroßer Spiele-Entwickler. Bernie ist freischaffend.

ZXF: Stellen Sie sich vor, der Specrum wäre noch der meistgekaufte Computer und alle Spiele würen noch dafür geschrieben. Was denken Sie können die Programmierer an Qualität und Inhalt erreichen?
JR: Ich denke wir sind bereits so weit gekommen wie es nur ging.

ZXF: Ist es Zeit für uns Spectrum-Anwender, um zu einem fortgeschritteneren Computer oder Konsole überzugehen?
JR: Schon lange.

ZXF: Denken Sie die Tage in denen ein Schlafzimmer-Programmierer ein Top-Spiel schafft sind vorbei?
JR: In den meisten Fällen Ja.

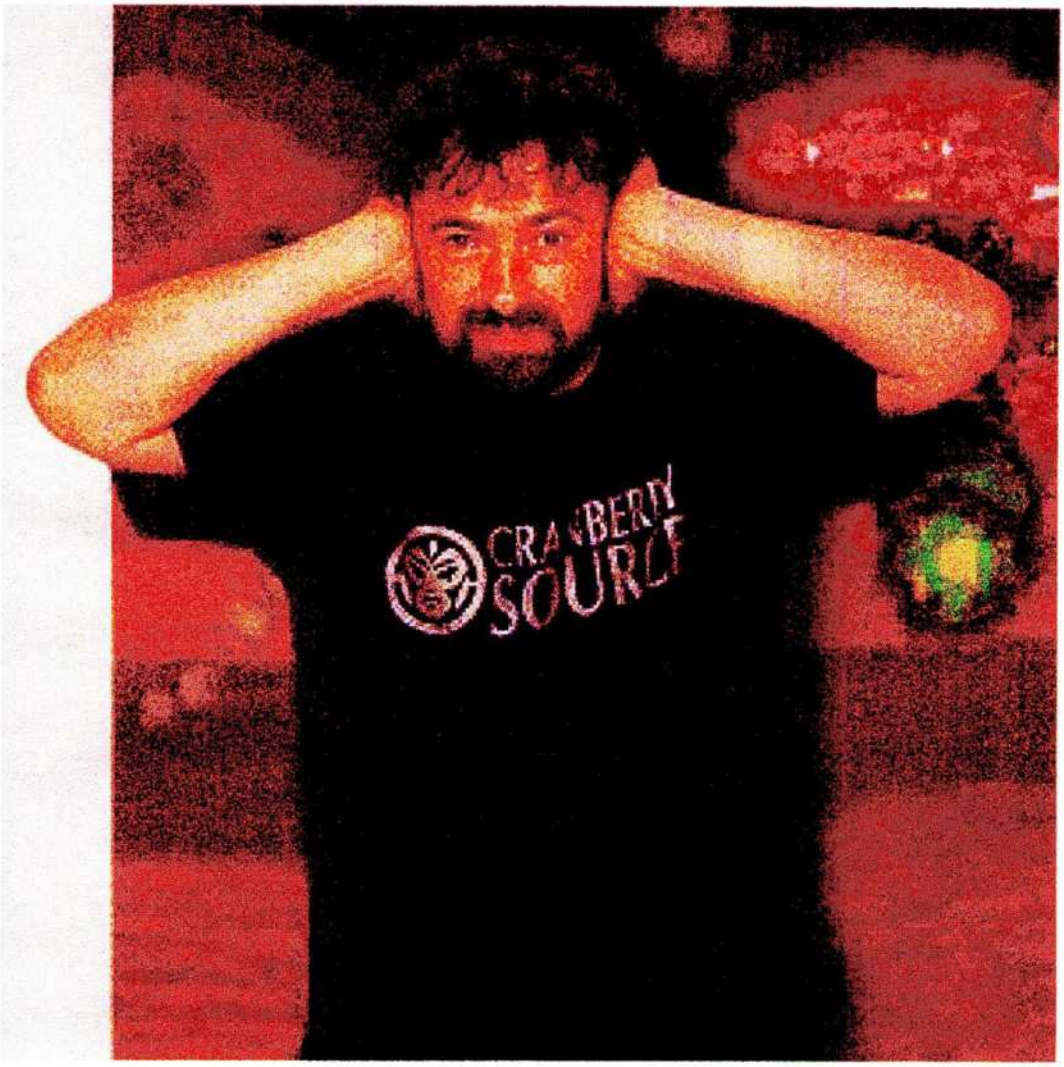
ZXF: Wenn Sie drei Wünsche hätten, was wären die?
JR: Ich will reich sein. Ich will alle Kriege stoppen. Ich will kein anderes Wort mehr über Diana hören.

ZXF: Einige weise Worte für die Leser?
JR: Wohl nicht.

ZXF: Das wird die letzte Frage sein, damit ich sie nicht weiter löchern muß. Eine letzte Bitte ist um ein aktuelles Bild von Ihnen, daß wir veröffentlichen dürfen. Oder würden Sie es vorziehen, daß wir ein altes Photo nehmen?
JR: Ich habe im Moment nichts eingescannt, also werden Sie wohl besser ein altes Photo nehmen. einlesen.

ZXF: Danke noch einmal für all Ihre Zeit und Hilfe. Ich weiß es zu würdigen, daß Sie die Zeit finden konnten, um die Fragen zu antworten.
JR: HURRA.

Anmerkung: Das Interview wurde bereits Ende 1997 durchgeführt, daher sind einige Angaben bereits veraltet. Aus dem Interview geht aber auch hervor, daß Jon Ritman zwar einer der besten Programmierer war, aber die Scene schon vor langer Zeit verlassen hat und keine Ahnung hat, was mittlerweile auf dem Spectrum alles möglich gemacht wurde.



Auswertung des Wettbewerbs

Eine tolle Sache, wenn man einen Wettbewerb organisiert, sogar einen Preis aussetzt und sich dann vor Zuschriften kaum retten kann. Man möge mir die leichte Ironie verzeihen, aber etwas mehr hätte es schon sein dürfen.
Obwohl doch vom Ideengeber Manfred Döring ein Geldpreis von 100 DM ausgesetzt war, gab es nur eine Zuschrift. Etwas schade, denn sicherlich hätte sich Peter Rennefeld auch gewünscht, den Preis nicht so einfach zu gewinnen.
Nun denn, dennoch wollen wir natürlich seinen Beitrag veröffentlichen. Es galt, die Frage zu beantworten, was den der Unterschied zwischen einem Menschen und dem Spectrum ist. Hier also Peters Antwort:

Der Spectrum ist dem Menschen weit überlegen. Warum - nun, dafür müssen wir zunächst einmal Speccy und Mensch miteinander vergleichen. Beide haben Gemeinsamkeiten:
Sie sind vernunftbegabt und von Geburt an mit einem gewissen Maß an Können und Informationen ausgestattet, welches sich im Laufe des Lebens je nach Umfeld weiterentwickelt. Einige bleiben so, wie sie sind, andere werden besser, schneller und bekommen mehr und neue Fertigkeiten dazu.
Sie sind kreativ: So wie keine zwei Menschen genau das gleiche Bild malen werden, so ist auch jeder Absturz des Rechners immer mit anderen Umständen verbunden und derselbe Absturz führt einmal dazu, daß ein herrlich bunter Bildschirm erscheint, der womöglich noch von tollen Tönen begleitet wird, und ein anderesMal hat Er eine Schaffenspause und bekommt nur die Copyright-Meldung hin.
Sie sind unberechenbar. Am einen Tag ist der Mensch frohgelaunt und voller Kraft, am nächsten mürrisch und lustlos. Der Speccy kann am einen Tag noch wunderbar mit seinem Plus D arbeiten, und am nächsten versteht Er kein einziges File mehr und weigert sich vielleicht, überhaupt mit anderen Geräten zusammenzuarbeiten.
Beide werden mit dem Alter zwar Reifer, aber bekommen auch ihre Gebrechen. Da schmerzen die Muskeln und Gelenke, und dort leiern Treibriemen aus und versagen Tastaturfolien.
Beide haben sich von einer niederen Stufe aus weiterentwickelt (das ZX TEAM möge mir verzeihen).
Bei beiden ist das Ende dieser Entwicklung noch nicht abzusehen. Für beide gibt es Partner, die Ihn (oder Sie) lieben und solche, die Ihn (oder Sie) nicht mögen.
Beide reagieren sogar gleich auf den Genuß von Bier: Sie reagieren unkontrolliert, beherrschen bald nicht mal mehr ihre Muttersprache, werden zunehmend unempfindlicher auf Reize von außen (Beim Menschen sinkt die Schmerzempfindlichkeit, beim Speccy die Empfindlichkeit auf Tastendruck, wenn das Bier darüber eintrocknet). Und irgendwann fallen beide um und sind nicht mehr ansprechbar.
Beide sind je nach Begabung sogar in der Lage zu Vertretern von Fremdsprachigen Rassen Kontakt aufzunehmen. Der Mensch braucht dazu ein Wörterbuch, der Speccy ein Hilfsprogramm und ein passendes Interface.
Aber es gibt auch Unterschiede:
Der Mensch kennt den Begriff „Vielleicht", für den Speccy gibt es nur „Ja" oder „Nein" (oder „Kenn-ich-nicht=Absturz"). Diese zögerliche Haltung des Menschen gibt dem Speccy noch Rätsel auf, denn Er denkt nach rein logischen Gesichtspunkten. Der Mensch nutzt nur etwa zehn Prozent seines geistigen Potentials (wozu - daß kommt gleich). Der Speccy setzt jedes Bit ein.
Der Mensch verbringt sehr viel Zeit, um sich mit seinesgleichen zu streiten. Wenn Speccys miteinander komunizieren, so bleibt doch immer die Form gewahrt und beide beschränken sich auf das Wesentliche, so daß keine Zeit mit unnötigen Informationen vergeudet wird. Streitet der Mensch mit dem Speccy, so kann man folgendes sehr gut beobachten: Macht der Speccy nicht das, was der Mensch erwartet (gleichgültig, ob der Mensch dem Speccy das überhaupt richtig mitgeteilt hat), so fühlt sich der Mensch zunächst persönlich angegriffen und sucht die Schuld am Mißverständniss zuerst beim anderen. Macht der Mensch nicht, was der Speccy erwartet, so ist dieser sehr geduldig und erklärt ihm sein Fehlverhalten, ohne dabei persönlich beleidigt zu sein, oder eine Schuldzuweisung zu machen. Auch würde ein Speccy nie die Zusammenarbeit mit dem Menschen ablehnen, wenn dieser einfach nicht die richtigen Tastendrückt. Er weist nur immer wieder darauf hin, und wartet auf die richtigen Eingaben. Sollte der Mensch dabei elementare Fehler machen, so zweifelt der Speccy erst an sich selbst und sucht die Erkenntniss im Selbstgespräch (Laienhaft auch „Absturz nach Fehlbedienung" genannt).
Der Mensch kann auf andere Menschen, ja sogar auf Computer neidisch werden. („Warum hat der so ein tolles Auto" , „ warum kann der sich Telefonnummern so gut merken"). Der Speccy konzentriert sich auf sich selbst und achtet nicht auf Andere. Dadurch erfüllt Er seine Aufgaben mit der nötigen Gewissenhaftigkeit und ohne Ablenkung.
Der Mensch ist immer versucht, mehr von allem zu bekommen. Mehr Geld, mehr Land, mehr Achtung usw. Der Speccy begnügt sich mit dem, was er bekommt, sofern es für seine Bedürfnisse ausreicht. Wann hat man je einen Speccy für mehr Strom streiken gesehen, wenn Er alle angeschlossenen Geräte gut versorgen kann. Ein Speccy würde niemals einen Anderen absichtlich verletzen oder töten. Er könnte nie aus reinem Profitdenken, oder solch unwesentlichen Gründen, wie religiöser Überzeugung heraus Anderen Leid zufügen. Der Mensch hat in der Hinsicht eine Äusserst unrühmliche Vergangenheit (und Gegenwart). Der Mensch hat auch immer Angst, der Computer (nicht nur der Speccy) könnte Ihn beherrschen.

Der Speccy ist mit seiner Rolle als Teil des Ganzen durchaus zufrieden und versucht nur seinen Part dabei so gut wie möglich zu machen.

Mein Resümee aus diesen Erkenntnissen ist daher: Durch die Gemeinsamkeiten scheint der Speccy im ersten Moment ein Mensch zu sein. Wenn man aber alles genau betrachtet, so ist der Speccy in vielen Dingen dem Menschen weit überlegen, und es bleibt zu hoffen, daß der Mensch sich vielleicht soweit entwickelt, daß er die Stufe des Seins erreicht, auf der der Speccy schon lange ist.
Dem Speccy wird es bestimmt nichts ausmachen, dann diese Stufe mit uns zu teilen.
Bis dahin wird Er uns allen hoffentlich noch recht lange erhalten bleiben und uns durch seine Nähe, die wir kaum verdient haben, erfreuen.
Wenn Ich Wiedergeboren werde,will ich ein Speccy sein!
Mit einem freundlichen 0/0 OK euer P.C.R

Nun, damit hat also Peter kampflos den ersten Preis gewonnen. Aber seien wir ehrlich, er hat es mit dieser tollen Ausführung auch wahrlich verdient. Außer Konkurrenz hat jetzt auch Manfred Döring einige Zeilen dazu von sich gegeben:

Es gibt keinen Unterschied zwischen Mensch und Spectrum. Am Anfang sind bei beiden die Speicher leer. Man muß ein gutes Programm laden, wenn was gescheites herauskommen soll. Auch die Arbeitsweise ist die gleiche. Der Spectrum vergleicht das Kommando-Wort, das eingegeben wurde, mit seiner Datei und "weiß" dann, was er zu tun hat. Beim Menschen ist das nicht anders. Und was ist, wenn sie es nicht in der Datei finden? Dann stehen beide dumm da. Aber Zugegeben: Die Hardware sieht etwas anders aus.
Manfred Döring

Sinclair Spectrum heute - und morgen?
>>Eine Ergänzung<<
Teil 2

Im bisher beschriebenen ist wie ein roter Faden die Erwähnung des PC´s zu finden. Mir liegt nichts ferner, als etwa irgendwelche Propaganda für diese Geräte zu machen. Wir werden aber laufend mit solchen Zusammenhängen konfrontiert und müssen uns, in Zukunft in immer weiter verstärktem Maße, damit auseinandersetzen. Uns was wohl nicht allzu bekannt ist: Die wichtige Stellung und Perspektive des PC im Sinclair-Computerbereich wurde schon vor langer Zeit, vor der jetzt ausstehenden und zukünftig weiterbestehenden Notwendigkeit erkannt. Von wem? Von Sinclair selbst. Er und sein Team hatten gewissen Ideen und führten sie aus. Leider machte Sinclair, wie im früheren Artikel berichtet, Fehler und konnte sich so gegenüber der Konkurrenz nicht durchsetzen. Atari, Commodore u.a. konnten daher auf vordere Plätze rücken. Sie hatten sich wohl auch die besseren Manager geleistet (das spürt man auch wenn man einmal in das Computer-Flohmarkt-Magazin hineinsieht. Da werden die wenigen Spectrum-Spalten im wesentlichen von wenigen Personen mit sich oft wiederholenden Angeboten gefüllt. Dagegen sind Atari/Commodore usf. auf vielen langen Seiten vertreten).
Der Name Sinclair wurde schon vor längerer Zeit an Amstrad verkauft (Anmerkung der Red.: Nach Aussage von Sir Clive Sinclair wurde nur die Spectrum-Marke verkauft, nicht der Name Sinclair). Amstrad verstand es, noch einigen Gewinn damit zu erzielen. Das mag mit eine Erklärung zum jetzigen Frust von Sir Clive gegenüber Computern sein, von dem Peter Liebert-Adelt im SPC-Heft April 1998 S. 10 berichtete oder dem nur Mäkeln von ihm, wie im SUC-Het 5/6 1998 S.7 beschrieben. Ja, bedauerlich.
Doch zurück zum Sinclair-PC. Er wurde geschaffen! Wen dazu näheres interessiert, der schaue sich die Zeitschriften YOUR SINCLAIR, Nov. 1988 seiten 26/27 und Februar 1989 Seiten 92/93 an. Dieser PC sollte, wie da geschrieben, ein perfekter Familiencomputer werden. Aber das wurde er nicht. Hier ein paar Kurzangaben zu dem Gerät: Bezeichnung PC200; MS DOS 3.3; 16-Bit Prozessorsystem; 8MHZ Taktung; IBM-Kompatibel; BIOS im ROM, 3,5" Diskettenstation eingebaut, 14" Colour-Monitor.
Wer weiß noch mehr zur Geschichte dieses damals immerhin zukunftsweisenden Modells?

Bei jedem von uns wird der Umgang mit seinem Computer ein anderer sein. Jeder wird verschiedene Erlebnisbereiche haben. Aber jeder wird einmal an den Zeitpunkt kommen, wo er sich von seinem Computer trennen muß. Ich bin in der Situation, daß ich mich in manchen Dingen, so auch im Computerbereich einschränken muß. Leider. So habe ich zunächst die Beschäftigung mit dem ZX81-System und die Mitgliedschaft im ZX Team beendet. Das Spectrumsystem mit ein paar Grundgeräten bleibt schon noch aktuell. Von den Diskettenspeichersystemen habe ich mich vom Beta-Disk-System ge-

trennt. Mein Interface war ein wohl nicht ganz solider Nachbau und das ganze System in seiner Arbeitsweise recht sporadisch unzuverlässig, vielleicht auch mit durch die älteren 5 ¼" Laufwerke bedingt. Im letzen Jahreszeitraum habe ich mit dem Auslieferungstype des MB02+ für den 48k-Spectrum aus der Reihe der Fertigungsvarianten der 8-Bit-Company aus Tschechien experimentiert. In den SUC-Heften April 1997 bis April 1998 ist zu den Diskussionen dazu nachzulesen. Ich kann den tschechischen Spectrumfreunden alle Hochachtung zu ihren Bemühungen entgegenbringen. Es läßt sich auch eine saubere technische Ausführung der Geräte bestätigen.
Aus oben erwähntem Anlaß werde ich das MB02+ verlassen. Es bringt mir auch nicht die gewohnten Funktionen, die für mich wichtig sind, von Haus aus mit. So z.B. die Programm-Snapfunktion, die Druckerfunktionen für den Screen, Graphik-Bilder, den Katalog u.a.m. Zudem konnte ich keine Verträglichkeit mit u.a. dem Multiface 128 erreichen, in dem ja gern genutzte Monitorfunktionen zur Verfügung stehen, wie z.B. die Inhaltsdarstellung von Speicherblöcken mit bereitgestellter Einschreibemöglichkeit in Speicherzellen. Daß generell keine Verträglichkeit mit dem Videoface besteht ist vielleicht nicht so prekär. Das MB02+ bietet zwar Einsprungadressen, daß man eigene MC-Routinen für solche oben genannte Funktionen erstellen und einbringen kann; hier sind wohl Hard- und Softwarebastler keine Grenzen gesetzt; ich persönlich möchte aber den Aufwand solcher Detailentwicklungen nicht mehr betreiben.
Ich habe diese Möglichkeiten ja schon alle zusammen in der sich ergänzenden Komination des +D, das für den Betrieb mit allen Spectrumtypen geeignet ist, mit Multiface 128 zuverlässig funktionierend integriert und bleibe deshalb bei diesem System. Bei diesem System besteht weiterhin der Vorteil, daß alle diese Routinen und Möglichkeiten im ROM bzw. RAM der Interfaces unterkommen finden und der Speicher des Spectrum somit vollkommen frei zur Verfügung steht.
Bei Überlegungen, was einmal mit meinen Spectrumobjekten werden soll, hatte ich die Hoffnung, daß sich mein Enkel weiterhin dafür interessiert. Er ist ja damit in die Computerwelt eingestiegen. Doch im Fortschritt des heutigen Bildungstempos der Jugend war der Spectrum für ihn wohl nur eine Treppenstufe, die später kaum wieder von Bedeutung für ihn sein wird (Oder doch?).
Die computerinteressierte Jugend von heute ist mit 15 Jahren schon durchaus den anspruchsvollen Anforderungen der PC-Technik, auch in speziellen Anwendungsbereichen, gewachsen. So wurde mir z.B. vom Enkel die Umsetzung eigener Kompositionen mit einem Notensetzprogramm vorgeführt. Programmieren? Basic? Ja, aber nicht im Spectrum-Dialekt. Da gibt es u.a. grafikfähige programmierbare Taschenrechner. Ein in deren Basic selbstprogrammiertes Programm namens "TANK TRAX", angeregt durch das gleichnamige Spectrumprogramm konnte ich damit spielen. Weitergegeben werden solche Programme dann in der Schule (Preise?) über die serielle Schnittstelle dieser Rechner. Auch über Copyrights solcher selbsterstellter Programme gibt es unter den Jugendlichen schon Problemdiskussionen. Hier macht sich ein weiterer zukünftiger Bedürfnistrend für Computer bemerkbar. Man will möglichst ohne schwere Gerätschaften unterwegs irgendwelche Aufgaben erledigen. Für die Gerätetypen in Form eines Notebooks sind also gute Zukunftsaussichten zu ersehen. Jetzt widmet sich mein Enkel dem Programmieren i n MS-DOS. Auch das Tummeln im Windows-Hintergrund wird als selbstverständlicher nächster Schritt angesehen.
Welche weiteren Chancen hat da der Spectrum bei jüngeren Generationen noch, um weiterhin aktuell zu bleiben? Wie schon oben gesagt bietet der PC nutzbare Angebote an, die mitunter auch so mancher Computerfreund anderer Systeme auf den Spectrum aufmerksam machen und somit einen gewissen Werbeeffekt haben. Wir dürfen als einen der möglichen Lichtblicke nicht nur den Emulatorbetrieb sehen, sondern zu dem die im Vorangegangenen aufgeführten Möglichkeiten, wie z.B. die Internetinformations- und Übermittlungsquelle u.a. Letztenendes ist das Spectrumgeschehen schon soweit in das PC-Geschehen eingedrungen, daß es dort für längere Zeit bewahrt wird.
Wenn wir dem Spectrumdasein noch eine möglichst lange Zukunft bringen wollen, sollten wir zunächst begehbare Wege nicht von vorn herein emotionell ablehnen oder nur die kommenden Dinge abwarten und daran herum urteilen. Wir müssen versuchen Ergebnisse des laufenden technischen Fortschritts für unsere Absichten zu nutzen, erfinderisch und kreativ sein, wenn wir uns nicht nur der Spectrum-Nostalgie im stillen Kämmerlein hingeben wollen. Wie sieht es etwa aus mit der Nutzbarkeitmachung eines PC für den Spectrum als Koprozessor mit Hilfsroutinen und dickem Arbeits- und Massenspeicher? Wir sollten weitere Möglichkeiten entdecken, Ideen haben, diese gegebenenfalls zur Diskussion bringen. Wir sind eine Gemeinschaft und in einer Gemeinschaft sollte doch so manches erreichbar sein?!

Heinz Schober

Tips & Tricks

Adventurelösung: A Shadow on Glass

Hallo liebe Mituser!!

Es ist wieder einmal Zeit, sich auf die Füße zu machen, um ein Abenteuer zu erleben. Um euch nicht unnötig lange auf die Folter zu spannen, hier gleich mal der Titel des heutigen Adventures - A Shadow on Glass. Die Sache hört sich ja schon mal recht interessant an. Wie Freunde der Adventure Programme vielleicht wissen, stammt dieses Programm, wie das bereits bekannte Moon Magic, aus der Feder von Andrey J. Remic. Bevor wir uns jedoch auf die Lösung dieses Adventures stürzen noch ein paar allgemeine Anmerkungen zu diesem Programm. Vielleicht sagt dem einen oder anderen von euch der Name John Schofield etwas. Wenn nicht, auch kein Problem. John ist einer der in Adventurer Kreisen recht gut bekannt ist, denn er hat sich auch dem Lösen von solchen Programmen gewidmet. Wie John früher schon einmal angemerkt hat, gibt es von unserem Programm verschiedene Versionen. Die eine stammt aus dem Jahre 1986 und wurde von Andrey Remic selbst unter dem Label Remsoft Designs veröffentlicht. Im Jahre 1991 gab es dann nochmals eine Version dieses Programmes, diesmal von The Guild publiziert. Wie in der einschlägigen Literatur nachzulesen ist, sind beide Programme nicht identisch und haben verschiedene Lösungswege, die sich aber nur unwesentlich voneinander unterscheiden. Nun, lange Rede kurzer Sinn, das uns zur Lösung vorliegende Programm stammte aus dem Jahre 1991 und deshalb ist es uns nicht möglich festzustellen, in wie weit sich die von der 1986 veröffentlichten Versionen unterscheidet. Solltet ihr also mit unserer Lösung nicht klarkommen, lastet es uns bitte nicht an. Wahrscheinlich habt ihr dann eine andere Version als diejenige, die uns zur Verfügung stand. Wie ihr nachfolgend sehen werdet, ist die Lösung dieses Programmes sehr einfach und entsprechend kurz. Das Programm an sich hat aber insgesamt 125 Locations, die wir alle im beiliegenden Plan aufgeführt haben. Es handelt sich also um einen vollständigen Plan aller möglichen Locations. Zwölf von diesen Locations sind allerdings nicht sehr zu empfehlen, denn dort ereilt uns ohne Vorwarnung der Sudden Death wie Freunde des Eishockey sagen würden. In unserer nachfolgend aufgeführten Liste sind diese mit dem Vermerk FALLE gekennzeichnet. Wie ihr auch feststellen werdet, liegt eine Menge Zeug herum, das man vielleicht brauchen könnte. Nun, man braucht genau 3 Dinge um das Adventure zu lösen (sunglasses, diamond, orb). Alles andere sind sogenannte Red Herrings, also Sachen die einen nur verwirren und von der Lösung ablenken. Soviel zu den allgemeinen Hinweisen. Kommen wir zum Plan mit seinen Locations. Beim Herumstreifen finden wir folgende Örtlichkeiten vor:

001) In your own house / boot
002) In your front garden / daffodil
003) On a road with boulders and pebbles
004) By a crossroad
005) By a fountain
006) In a professionally kept garden
007) On a long grassy lawn
008) By an old oak tree
009) By a big pipe
010) In a low ceilinged cave / pair of knickers
011) By a bussling market place / p.v.c. fur coat
012) On a road
013) On a gravel covered path
014) On the same road
015) At the end of a road A
016) In empty marsh land
017) By a still smouldering fire
018) By a dried up stream A
019) On a thin winding path
020) By a dead blackened tree
021) By a hollowed out log of water
022) On a path
023) In a small valley
024) In a wet and dreary copse of trees / sun glasses
025) By a dried up stream B
026) By a big hole in the ground
027) By an abandoned cart
028) On a marsh path
029) Lost in some mist
030) In the mist
031) Lost in the mist
032) By an abandoned mine
033) In a quarry
034) In a quarry tunnel
035) At the end of the tunnel / stave
036) On a dirt track
037) On a bridge
038) On a long dirt track A / ball of wool
039) In the perverted pony
040) In the back of the tavern / empty bottle of beer
041) On a long dirt track B
042) In a sort of marsh => FALLE!!!
043) In a clearing / nut
044) In a woodmans hut / blunt woodmans axe
045) In the forest A
046) In the big forest
047) In a green forest A
048) In a green forest B
049) In a big forest clearing => FALLE!!!
050) In a forest with thick foliage / sawn off tree branch

051) In a forest clearing
052) In an elven forest
053) In the forest B
054) On a forest road
055) In a forest
056) On a small forest path
057) Lost in the forest
058) Deep into the green fertile forest
059) In a ring of dead trees => FALLE!!!
060) On a wide expanse of bridge
061) At the open entrance of the tunnel
062) In a tunnel
063) In the flourescant tunnel / black rock
064) In the adventuring tunnel
065) In a long tunnel
066) By a big cave mouth
067) In a high cut valley
068) In a small glaciated valley
069) On the side of the gentle slope
070) On gently sloping ground
071) On smaller and smaller hills
072) On some vigorously rolling hills / yellow screwdriver
073) By a river bank
074) In a small box canyon
075) On a small path leading west
076) By a dried up river
077) In a dead end box canyon / cassette
078) In a wide clearing => FALLE!!!
079) In the domain of the Prince of Palidor
080) In the mountain range A
081) A wraith grabs you => FALLE!!!
082) In the mountain range B
083) In the mountain range C
084) In the mountain range D
085) In the mountain range E
086) At the valley pass
087) Small tunnel under the gate => FALLE!!!
088) On a dark winding road
089) On the dark road
090) At the castle entrance
091) In a wide art gallery
092) In a long low ceilinged tunnel
093) In a wide tunnel
094) In a deserted kitchen
095) In a stone cut passage way
096) In a very big library
097) In a crypt => FALLE!!!
098) In a wide wooden panneled corridor
099) In a dimly lit wide corridor
100) In a passage
101) In the passage south of the throne room
102) In the magnificent giant throne room
103) Near mounds of gold => FALLE!!!
104) A wraith appears => FALLE!!!
105) Deep into a mountain cave => FALLE!!!
106) In the mountain range F
107) In the mountain range G
108) In the mountain range H
109) In the palace entrance
110) In the palace
111) In the palace sleeping chambers
112) In the royal eating lounge
113) In the royal bathing suite / a rare green diamond
114) In the palace recreation quarters
115) In the palace living quarters
116) In the guards sleeping quarters
117) In the mountain range I
118) In the mountain range J
119) In the mountain range K
120) Attacked by a purring pussy => FALLE!!!
121) Attacked by a big earth worm => FALLE!!!
122) In the forest C
123) In the forest D
124) In the forest E
125) In a clearing in the forest / shimmering glass orb

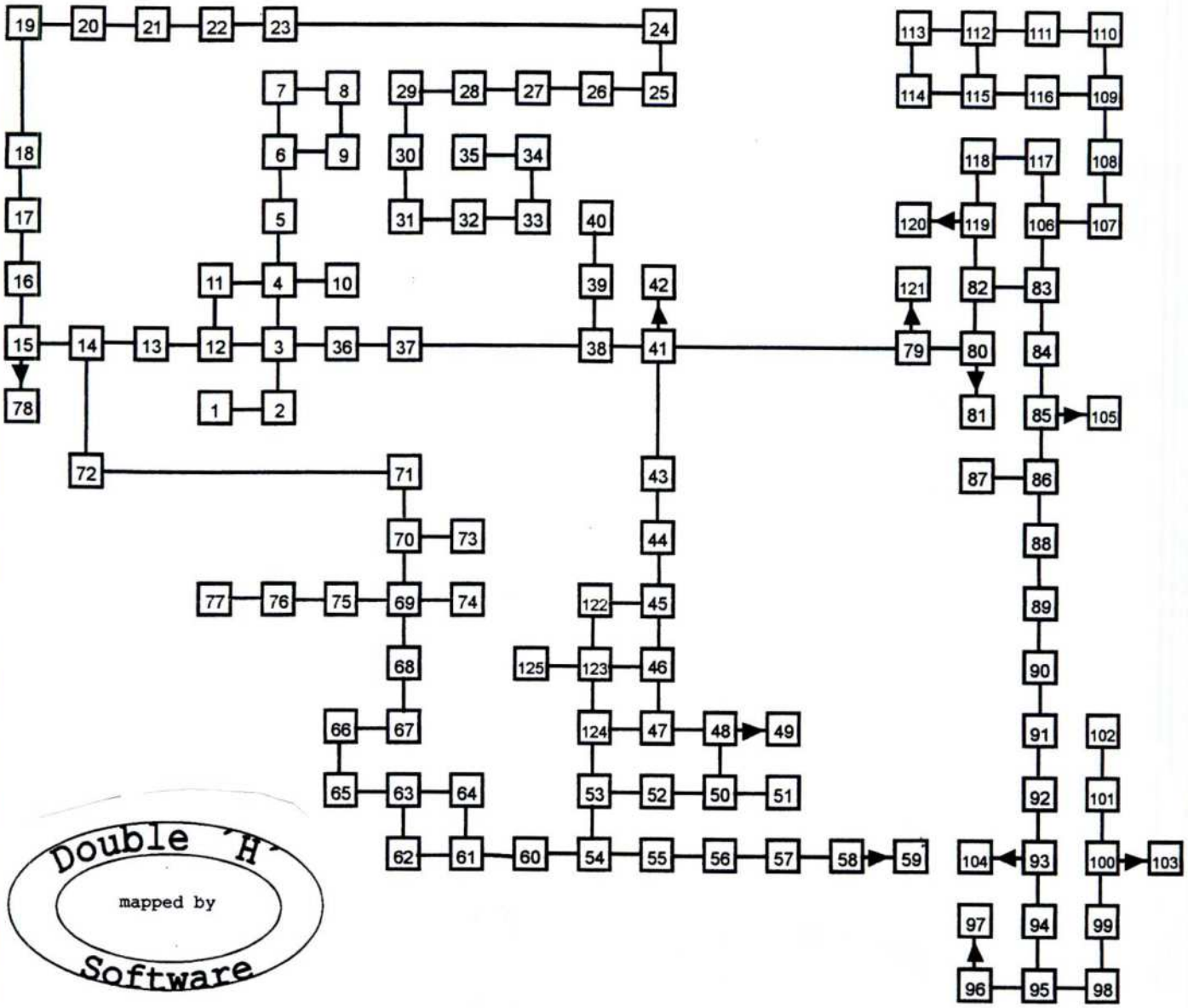
Soviel zum Plan. Kommen wir nun aber kurz und bündig zur Lösung. Wir befinden uns an unserem Ausgangsort in unserem Haus und erwarten die Geschehnisse.....

E, N, W, W, W, W, N, N, N, N, E, E, E, E, E, get glasses, W, W, W, W, W, S, S, S, S, E, E, E, E, E, E, E, E, S, S, S, S, W, W, get orb, E, E, N, N, N, N, E, E, N, E, N, E, N, N, N, W, W, W, get diamond, E, E, E, S, S, S, W, S, S, S, S, S, S, S, S, S, S, S, S, S, S, E, N, N, N, N, smash orb....

Und das wars auch schon. Jede Menge Locations für eine solch kurze Lösung. Man glaubt anfangs selbst nicht, daß das schon alles war. Aber so ist es.

Soviel also wieder von unserer Seite und bis bald hier an dieser Stelle bei einem neuen Abenteuer.....

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen



Sonderpostenverkauf

8 x Opus Gehäuse + ausgeschlachtete Platinen, z.T. noch mit Transformator und Schalter. Mindestgebot 20,00 DM für Porto.
PC Super VGA-Monitore von Hewlett Packard, ohne Mängel, mit Kabel. Gebraucht: 50,00 DM + Porto
Datatronics Discovery, 2400 Baud Modem (nicht für Spectrum) 20,00 DM
Diskettenbox mit +3 Software (gebraucht, Kopien...) auf 3" und 3,5" 30,00 DM

Bücher: Stück für 5,00 DM + Porto
Rund um den Spectrum/E.Floegel; Spectrum ohne Grenzen/Hartnell&Jones; Spectrum Spektakulär/Roger Valentine; Z80 Einführung und Programmierung/Nichols; Anwenderprogramme zum ZX81 und Spectrum; Das Spectrum Buch/Trevor Toms; Maschinencode und besseres Basic/Steward&Jones; Sechzig Programme für Ihren ZX Spectrum/Ershine&Walwyn; Sinclair ZX Spectrum/T.Hartnell; Weitere Kniffe und Programme mit dem ZX Spectrum/Steward/Jones; Viel mehr als 33 Programme für den Sinclair Spectrum/Hülsmann

Auf Anfrage jede Menge Spiele für Gameboy, Super Nintendo und Sega Saturn.

Bestellungen und Anfragen an: SINTECH, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Tel./Fax: 0711/775033
E-Mail: sintech@online.de

Kleinanzeige:

Zu verkaufen:

HARDWARE:

ZX Spectrum +3 mit oder ohne Zubehör (Disketten, Handbuch Netzteil, zweite Floppy etc.)
Joystickinterface mit zwei Anschlüssen.
Kempston-E Centronics Druckerinterface.
ISO ROM - Interface mit deutscher Anleitung.
Schneider CPC 6128 mit Grünmonitor oder Farbmonitor, Handbuch und ca. 15 Disketten. Auch einzeln.
Schneider 3" Floppy (Zweites externes Laufwerk) sowie Grünmonitor GT65 billig abzugeben.

LITERATUR:

Englisches Handbuch für Hisoft DEVPAC.
Buch „Hardware Erweiterungen für ZX Spectrum" von Jörg Reinmuth. 12 DM incl. Porto.
Buch „Das Sinclair Spectrum ROM". 15 DM incl. Porto.
Buch „ZX Spectrum Maschinencode", Ian Stewart und Robin Jones, Birkhäuser. 12 DM incl. Porto.
Buch „Maschinencode Routinen für den ZX Spectrum", John Hardman und Andrew Hewson, Birkhäuser. 14 DM incl. Porto.
Happy Computer: ZX Spectrum Sonderheft I und II - 5 DM pro Heft

ZX Computing (englische Zeitschrift)
6/7.84, 8/9.84, 6/7.85, 8/9.85, 10/11.85, 12/1.85
3 DM pro Heft

ASM - Aktueller Softwaremarkt
Zeitschrift die hauptsächlich über Spiele berichtet.
Ausgaben: 3.1988, 11.1988, 01.89

CHIP Sonderheft „10 Jahre PC", April 1987.

Happy Computer - Das große Heimcomputermagazin
Verfügbare Ausgaben: 1.85, 11.85, 12.86, 1.87, 2.87

MS DOS Ausgabe 2/89, Alles über Desktop Publishing
Das neue P.M. Computerheft 10/11.87 und 10/11.89
P.M. Perspektive - Mensch und Computer Nr.36
PC Welt 12.93 und 5.94
CPC Amstrad International (deutsche Zeitschrift): 2/3.92 und 4/5.92
Schneider CPC 6128 Benutzer Handbuch. 12 DM incl. Porto.
Archimedes (Markt und Technik) Heft 1/93
dazu diverse ältere Acorn Prospekte
11 DM incl. Porto
Der Data Becker Führer - dBase II, 121 Seiten, 12 DM incl. Porto.
Original Disciple Handbuch.

SOFTWARE:

TASCALC +3
Tabellenkalkulation für den ZX Spectrum +3 (3" Disc)
15 DM incl. Porto
The Artist II
Sehr umfangreiches Grafikprogramm.
48 und 128K Disc Version (3 1/2") für Disciple und Plus D.
25 DM inclusive Porto
Supercode III. 150 Maschinencode Routinen auf Cassette. 12 DM incl. Porto.
Machine Code Test Tool. Tutor und Debug Programm auf Cassette für 16K und 48K. Deutsche Anleitung. 12 DM incl. Porto.
2 Cassetten: Theatre Europe und Bismarck (Kriegsspiele).

Guido Schell, Auf dem Stocke 37, D-32584 Löhne, Telefon 05732 8769